

Museu da Paisagem

-
Narrativas
e experiência
do lugar

**MUSEU da
PAISAGEM**

© 2019, Museu da Paisagem

Título: Museu da Paisagem, Narrativas e Experiência do Lugar

Coordenação: Maria João Centeno

Design gráfico: Rita Máximo

1.^a Edição: Abril 2019

ISBN: 978-972-97218-3-0

Museu da Paisagem

Escola Superior de Comunicação Social

Instituto Politécnico de Lisboa

Campus de Benfica do IPL

1549-014 Lisboa

info@museudapaisagem.pt

www.museudapaisagem.pt

Todos os direitos reservados. Não é permitida a reprodução total ou parcial deste livro, nem a inclusão em sistema informático, nem a sua transmissão por qualquer forma ou por qualquer meio, seja eletrónico, mecânico, fotocópia, gravação e outros métodos, sem autorização prévia, por escrito, do editor.

PROJETO FINANCIADO: LISBOA-01-0145-FEDER-023382

FCT Fundação
para a Ciência
e a Tecnologia

COMPETE
2020

PORTUGAL
2020

Lisb@20²⁰

 **UNIÃO EUROPEIA**
Fundo Europeu de
Desenvolvimento Regional

Índice

Nota introdutória

5

A paisagem e a coesão social
em Lisboa José Sá Fernandes

7

Nós aqui não temos paisagem
Álvaro Domingues

12

Arte e imaginário na reconfigu-
ração da paisagem contemporânea
Luís Monteiro

18

O Encontro das Ciências
Sociais e Humanas com
a Valorização do Espaço
Isabel Simões-Ferreira

29

Cidadania paisagística:
dos desafios sociais
à construção de um conceito
José Cavaleiro Rodrigues

38

O Fio da Narrativa
na Paisagem
Helena Pina

48

O Museu da Paisagem: comunicar
a paisagem para uma cidadania
paisagística

João Abreu e Helena Pina

63

O Museu da Paisagem
e a experiência do mundo
intersubjetivo

Maria João Centeno

73

Materializar o imaterial:
construir e comunicar um museu
digital

Ricardo Pereira Rodrigues
e Nuno Palma

86

Texturas impermanentes:
paisagens do Tejo
Margarida Carvalho

98

As terras de um mapa antigo
Duarte Belo

104

Biografia dos autores

127

O projeto de investigação científica e desenvolvimento tecnológico “Narrativas e Experiência do Lugar: Bases para um Museu da Paisagem” (LISBOA-01-0145-FEDER-023382) reuniu um conjunto interdisciplinar de investigadores, bolseiros e estudantes da Escola Superior de Comunicação Social do Politécnico de Lisboa (ESCS-IPL), da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Santarém, da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco e a empresa Strix que, num período de dezoito meses, produziram conhecimento que está acessível, entre outras plataformas, no sítio web do Museu da Paisagem em museudapaisagem.pt.

A conceção e o desenvolvimento da plataforma de mediação digital só foram possíveis com a interseção concetual de diferentes áreas do saber, nomeadamente as ciências da comunicação e as ciências sociais e humanas. O livro que agora apresentamos reúne o contributo de alguns dos convidados da Conferência Final do Projeto que, no dia 11 de abril de 2019, refletiram e problematizaram questões relacionadas com a paisagem.

O livro reúne ainda artigos originais dos investigadores da ESCS que contribuíram para a concretização do desafio de comunicação que este projeto representa.

Resultando a paisagem de um processo dinâmico, de uma interação permanente entre o Homem e a Natureza, entre uma Sociedade e o seu Território, apresentamos um novo lugar, aquele que esta publicação ocupa e que só pode ser plenamente experienciado quando partilhado e problematizado. É esse o desafio que vos lançamos!

Nota Introdutória

Maria João Centeno
Abril 2019

Conferência Museu da Paisagem,
Narrativas e Experiência do Lugar,

11 de abril de 2019, ESCS-IPL

Comissão Científica

Carlos Reis IPCB
Helena Pina ESCS-IPL
Isabel Marcos IPCB
Isabel Simões Ferreira ESCS-IPL
João Abreu ESCS-IPL
José Cavaleiro Rodrigues ESCS-IPL
Luís Monteiro ESCS-IPL
Margarida Carvalho ESCS-IPL
Maria da Costa Potes Barbas IPS
Maria Inácia Rezola ESCS-IPL
Maria João Centeno ESCS-IPL
Neel Naik IPCB
Nuno Palma ESCS-IPL
Ricardo Pereira Rodrigues ESCS-IPL
Ricardo Tomé STRIX
Rúben Neves ESCS-IPL

Comissão Organizadora

Catarina Neves
Joana Gregório
João Abreu
Margarida Carvalho
Maria João Centeno
Matilde Reis
Rita Máximo

Paisagem e coesão social em Lisboa

1. Sobre a paisagem e a coesão social

O tema “Paisagem e coesão social”, para mim, é particularmente caro, sobretudo no que respeita à cidade de Lisboa. A paisagem sempre representou um elemento essencial da coesão social da cidade.

Começo por recordar os almoços no Nicola, de 15 em 15 dias, com o arquiteto Gonçalo Ribeiro Teles, que à saída do restaurante e olhando para o Castelo de São Jorge me dizia: “Acertei nos pinheiros, não acertei?” e eu respondia, olhando aquela colina: “Acertou, professor, acertou nos pinheiros!”. Na verdade, aprende-se muito ao olhar para a paisagem da cidade e, na colina do Castelo de São Jorge, conseguimos compreender a essência de Lisboa. Aquela é uma terra onde só se

adaptam algumas árvores, nomeadamente os pinheiros mansos que Ribeiro Telles lá colocou e que compuseram aquela paisagem. Sem os pinheiros a paisagem seria outra, os pinheiros fizeram aquela paisagem e o solo onde assentam é também parte desse resultado. Na verdade, a história de uma cidade como Lisboa também se pode conhecer através da sua geologia. A colina do castelo é formada por uma rocha calcária amarela, muito resistente, que serviu para construir a muralha e as primeiras edificações de Lisboa.

Quando olhamos para o Castelo, percebemos que este se ergue na mais alta colina da cidade e que o seu sopé é atravessado por antigas linhas de água que, na zona da baixa, desaguavam no Tejo e sobre as quais mais tarde se veio a construir. E apenas admirando o castelo sobre a colina conseguimos perceber milhares de coisas e podemos recuar milhões de anos.

Podemos, por exemplo, compreender a importantíssima relação de Lisboa com o Tejo. Há anos, numa das minhas viagens, fui ao encontro da origem do Tejo, na Serra de Albarracín. Quando tentei visitar a nascente do rio Tejo, perguntei a um pastor que por lá se encontrava: “Onde nasce o Tejo?”, “De onde brota a água para formar este curso de água?”. Esperava ver um ribeiro, mas são várias linhas de água que dão origem ao rio. O imponente Tejo que vemos chegar a Lisboa é quase imperceptível na Serra de Albarracín. Segui o curso do rio e fiquei encantado com esse primeiro troço do nosso Tejo, onde a água foge constantemente do turquesa para o verde e é uma coisa absolutamente extraordinária.

Logo na primeira aldeia por onde passei estava um homem sentado numa taberna que, percebendo que eu não era dali, me perguntou de onde era. Quando afirmei que era de Lisboa, abriu os braços e disse: “Então, somos vizinhos! Porque eu moro no princípio do Tejo e você mora no fim do Tejo”.

Com efeito, o rio faz a ligação entre os territórios e a paisagem possui estes elos de ligação. Segundo esta perspetiva, é de facto o rio Tejo quem manda, pois liga uma série de paisagens e as suas comunidades, mesmo a centenas de quilómetros de distância e reúne um património absolutamente extraordinário. E isso é coesão social.

A coesão social advém deste sentimento de ligação que se cria ao longo da paisagem e através do qual o seu património se transforma em algo comum, partilhado.

Naturalmente existem inúmeros fatores que transformam as paisagens. Desde logo a própria composição do solo e o relevo. A vegetação que se dá em determinado solo não se dá noutro, a plantação que se deve fazer num sítio não se deve fazer noutro. E o mesmo se passa em relação ao relevo, ao qual é necessário dar atenção. Por exemplo, porque é que o Douro tem socacos? Para ultrapassar os obstáculos do terreno, para permitir o cultivo da vinha, mas também porque essa é uma maneira de evitar a erosão. É por essa razão que muitas vezes se constroem também muros de contenção.

Analisar as condições particulares de um terreno é fundamental. Muitas das catástrofes que aconteceram em Lisboa ocorreram porque se cometeram sucessivos erros devido à falta de conhecimento sobre as condições do terreno. Ao não conhecermos em profundidade, sob os seus múltiplos aspetos, o território, desvalorizamo-lo e não fazemos as coisas como deve de ser.

A correta perceção do território é algo essencial e tem sido a partir dessa perceção e desse conhecimento que se tem procurado trabalhar em Lisboa, por exemplo, no que diz respeito aos espaços verdes.

2. Lisboa e a coesão social

As cidades precisam de voltar a ser mais amigas das pessoas, proporcionando-lhes mais espaços de encontro e de vivência, espaços com qualidade ambiental que lhes permitam viver realmente a cidade, aumentando a sua qualidade de vida e integrando os espaços públicos nas atividades de lazer das pessoas que a habitam e a visitam.

Nos últimos dez anos, muito foi feito a esse nível em Lisboa. Fizemos mais de 400 hectares novos de áreas verdes por toda a cidade, não pequenos jardins, mas corredores verdes com vinte, trinta ou quarenta hectares cada. Na verdade, haverá já poucas instituições e/ou habitações que não fiquem próximas, a cerca de 300 metros, de um espaço verde de média dimensão. São espaços onde se pode descansar, brincar, saltar.

Destaco a capacidade que os corredores verdes têm de criar coesão social. São vários os exemplos em que os corredores verdes ligam comunidades. O corredor periférico de Lisboa liga o Parque Urbano da Quinta da Granja em Benfica e o Parque Urbano do Vale da Ameixoeira. O corredor dos Olivais liga o Parque dos Olivais, o Parque do Vale do Silêncio e o Parque Urbano da Quinta do Conde de Arcos. O cor-

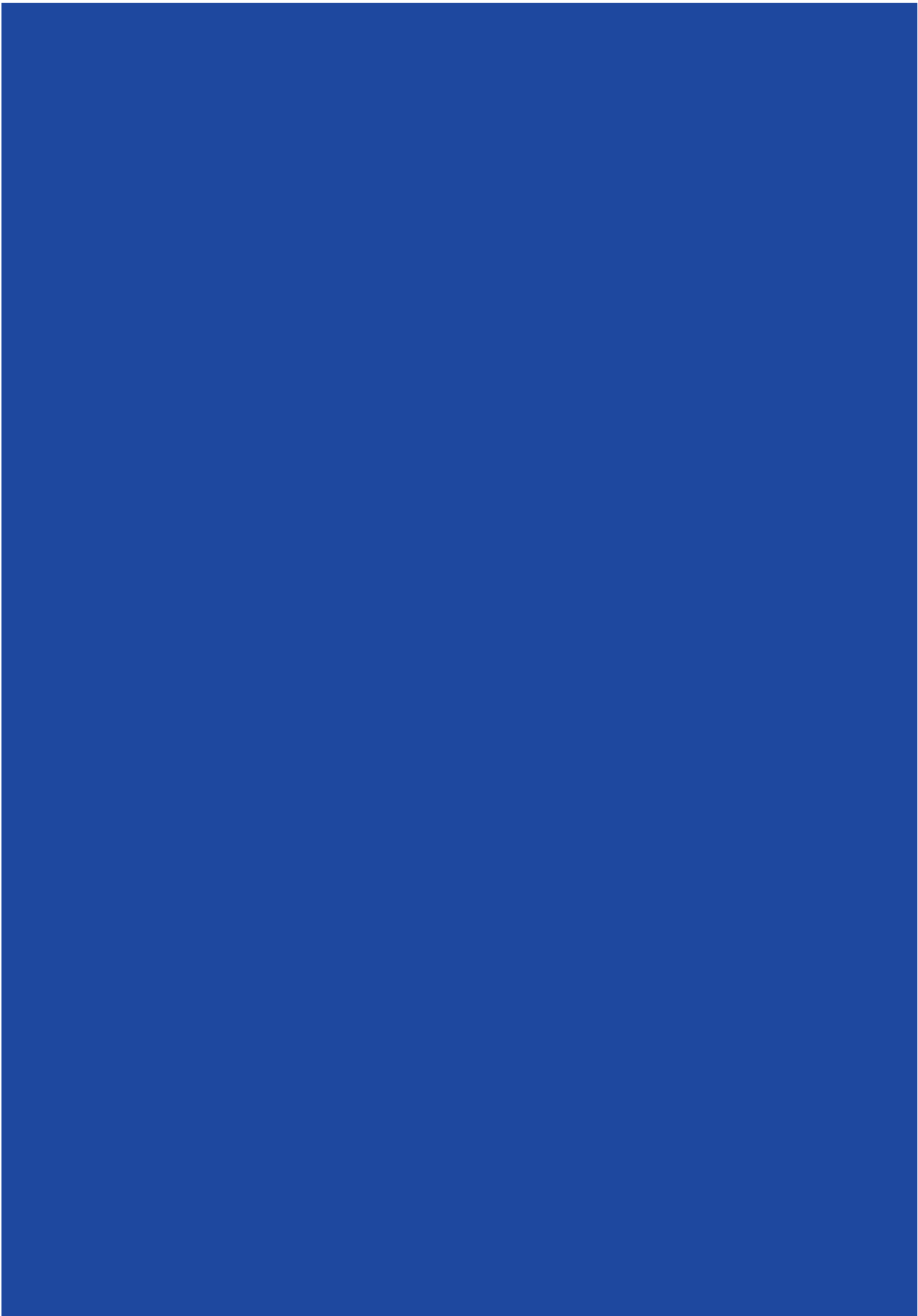
redor oriental liga o Parque da Belavista ao Casal Vistoso e proporciona uma nova conexão entre as Olaías e as Avenidas Novas. O corredor verde de Monsanto liga o Parque Eduardo VII e o Parque Florestal de Monsanto. O Vale de Alcântara tem um corredor verde de circulação entre o centro da cidade, o Parque Florestal de Monsanto e o rio Tejo. O Bairro da Liberdade e o da Bela Flor ficaram ligados através de uma passadeira para bicicletas e os seus moradores passaram a estar ligados e a ter liberdade de escolher para onde querem ir.

Há outras duas coisas que são fundamentais para a coesão social:

- As pontes pedonais; vamos acabar agora a 9ª ponte pedonal que vai por cima das vias rápidas de Lisboa e liga bairros que não falavam uns com os outros, agora estão à distância de 5 minutos. Bairros de classes sociais diferentes que começaram a comunicar uns com os outros. Isto traz coesão social!
- As hortas urbanas onde convivem diferentes pessoas. Trocam-se coisas que nem havia em Lisboa: mandioca por alfaces; sementes de Cabo Verde ou da Índia por sementes de Castro Daire ou Trás-os-Montes. E isto é uma maneira de termos coesão social!

Gostaria de referir o facto de Lisboa ter sido nomeada Capital Verde Europeia em 2020. Aconteceu não por sermos muito bons, mas por termos evoluído muito nos últimos 10 anos, em termos de resíduos, mobilidade, água, espaços verdes, o que permite dar coesão social. Foi o reconhecimento dos esforços do município de Lisboa para tornar a cidade mais amiga das pessoas, proporcionando maior qualidade de vida e melhor saúde às populações. A Câmara Municipal de Lisboa está empenhada em criar, de entre outros, um grande evento em que se reflita sobre todos os fatores que influenciam e transformam a paisagem. Pensar no todo e não nas partes isoladamente. Temos que divulgar os melhores exemplos dos centros de investigação do país e de projetos como o do Museu da Paisagem, que olha para o Tejo como um todo.

É importante um Museu da Paisagem que mostre a diversidade de paisagens, os bons exemplos, coisas que existem e os desafios que temos pela frente. O museu pode ajudar a denominar as coisas e assim construir um diálogo sobre a paisagem. Para existir uma mobilização dos cidadãos que se traduza em ações positivas, temos de saber o que podemos ou não fazer da paisagem e o vosso museu tem nisso um papel fundamental.



Nós aqui não temos paisagem!

1

Por ser um tanto desconcertante, sinto necessidade de explicar o título da minha comunicação. “Nós aqui não temos paisagem” foi uma frase que me marcou muito. Por ocasião de uma exposição em Vila Nova de Famalicão, sob o título “Território Casa Comum”, que depois deu origem ao livro com o mesmo nome², tive a oportunidade de trabalhar com várias Escolas do Ensino Secundário. Estava numa dessas escolas para realizar uma apresentação quando um dos alunos com 15 ou 16 anos me perguntou o que é que eu ia ali fazer. Apontei para o cartaz que anunciava o encontro e disse que ia falar sobre paisagem. Eis que ele respondeu imediatamente “nós aqui não temos paisagem”. Para ele, paisagem é o que aparece nas séries da televisão, são as praias tropicais, as grandes cidades globais, ou os centros históricos, ou seja, paisagens extraordinárias.

1

Ver também

<https://www.publico.pt/2019/04/07/culturaipilon/ensaio/aqui-nao-paisagem-1868083>

<https://www.publico.pt/2019/04/28/sociedade/ensaio/paisagem-sarnoza-1870430>

<https://revistas.rcaap.pt/finisterra/article/view/1621/1316>

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4953451.pdf>

No entanto, como as vistas que tínhamos ali da porta da escola eram bastante generosas, tentei conduzir a conversa para a apreciação do vale que se estendia na nossa frente. Percebi então a grande dificuldade que existe em denominar o que se vê, as coisas comuns e que estão nos lugares por onde se passa quase todos os dias; por exemplo, em relação ao que se constrói, os alunos distinguiram basicamente duas categorias: prédios e casas.

A esta pobreza de palavras para designar coisas simples, juntavam-se expressões vagas que entretanto se vulgarizaram e se transformaram em pseudo-conceitos como o de *espaço verde* ou *floresta*.

Os manuais escolares e um ensino muito pouco crítico, baseado na acumulação de informação sobre questões genéricas e tidas como universais, contribuíram para esta dificuldade em diferenciar marcas de tempos muito distintos - muros, caminhos, estradas, campos, fábricas... - que nos surgem em simultâneo.

Já na sala e usando a projeção de fotografias de paisagem da área envolvente, percebeu-se uma grande dificuldade em construir critérios de perceção, de validação e de construção de retóricas apropriadas ao entendimento daquilo que ia sendo visto. Antes de tentar perceber filtros de perceção que conotam isto ou aquilo de uma determinada maneira - feio, bonito, importante, banal, desajustado, coerente, etc. -, aconteciam com frequência três situações:

dificuldades em identificar com maior precisão aquilo que era visto - p.e. *espaço verde* revela-se como um genérico, cujo divisor comum é apenas o mundo vegetal e a clorofila. Saber o que é um campo, uma área florestada espontânea, um alinhamento de tílias ao longo de uma rua, uma zona de matos, um jardim, a diferença entre pinheiros e eucaliptos, salgueiros, árvores de fruto, etc., parecia não ter muita importância - curiosa situação em que uma expressão técnica, supostamente clara, oculta mais do que aquilo que esclarece; não era a única;

identificando as partes com categorias genéricas, pode-se imaginar o caos que seria identificar o “todo” ou, antes disso, encontrar explicações parciais sobre a ocorrência de uma determinada situação, p.e., a alternância entre áreas muito construídas e infraestruturadas, e os tais espaços verdes; a relação entre vias e edificação; a mistura entre blocos de habitação coletiva e casas com quintal;

quanto ao uso das categorias ou (pre)conceitos sobre paisagem, a confusão era total. A primeira tentativa era partir da classificação para a realidade: urbano ou cidade (não se distinguia) seria um aglomerado denso de construções perfeitamente destacado da envolvente (rural, está claro); rural, envolvia a noção de terra trabalhada - campos -, mas tornava-se pouco claro se a categoria floresta, maciço arborizado, quintal, matagal, etc. fazia ou não parte do dito rural. Qualquer que fosse a situação, o problema base resulta do facto dessas categorias serem tomadas como mutuamente exclusivas, e situadas em lugares diferentes; ao contrário, na situação em causa, diferentes signos da urbanidade ou da ruralidade misturam-se. Como essa mistura vem já da industrialização do século XIX, o assunto era familiar, mas havia uma discrepância total entre o que vem nos livros escolares, as conversas do dia-a-dia, e o simples ato de confrontar essas situações com a realidade presente, questionando-as.

Alain Bourdin usa a expressão “o triunfo dos conceitos vagos” (espaço verde, cidade, campo, rural, vias, sustentável, resiliente, descarbonização, etc.) para caracterizar, nestes e noutros campos de conhecimento, a fragilidade com que se pretende construir conhecimento e comunicação sem pensar que a elasticidade e a polissemia desses pseudo-conceitos são o contrário do rigor e da clareza que devemos procurar³.

A história da paisagem é marcada por uma tradição em que a paisagem era tomada como algo de muito estável. O Ribatejo tinha campinos, o Alentejo searas, o Alto Minho campos rodeados de videiras. Era assim que a paisagem era retratada na pintura, na fotografia e depois no cinema.

Mais tarde com a arquitetura paisagista e com a própria transformação da geografia começa-se a pensar de forma diferente a paisagem. Começa-se a entender o conceito de paisagem como algo complexo, com muitas ligações e relações profundas entre os elementos biofísicos (a geologia, o clima...) e a evolução cultural. Na Geografia Clássica (autores como Orlando Ribeiro), paisagem era o objeto de estudo da geografia, uma espécie de *pele sensível* que registava as transformações da ocupação humana de um lugar ou região. Em tempos de soluções tecnológicas mais simples, as circunstâncias da Geografia Física - clima, solo, hidrologia, geomorfologia, geologia, biogeografia, etc. - “moldavam” o modo como os humanos ocupavam e transformavam o território. Paisagem era a face visível dessa transformação.

Hoje a palavra paisagem banalizou-se e, nos diversos campos científicos onde é estudada, foi tomando vários sentidos e modos de construção teórica e conceptual. Graças à polissemia do termo, paisagem serve para falar de tudo, o que coloca a palavra numa situação estranha. Daí que, em vez de se procurar uma meta-definição para paisagem, se deva antes questionar para que serve “a paisagem”: Anne Sgard diz que paisagem é um *dispositivo político*, envolve jogos mais ou menos tensos de confronto entre modos de ver, de pensar, de valorar..., os vários fragmentos que compõem a narrativa paisagística – rios, casas, árvores, fábricas, nuvens, sons, ambiências, cor... -, e os muitos interesses que estão em jogo consoante as partes em presença, os que tomam a palavra, os que se calam ou os que nem sequer são chamados a discutir. Como questiona Anne Sgard a propósito da tensão existente na Suíça sobre a paisagem Alpina (tão insistentemente usada como marco identitário nacionalista, como arquétipo da paisagem de montanha): “Que espécie de paisagem temos em comum? Abordada enquanto bem comum, a paisagem implica definir um perímetro e não apenas um sítio, mas, acerca do comum: que colectivo? Qual a escala? Que valores comuns? Que legitimidade ao afirmar esses valores comuns? Que projecto? Que formas de regulação (*gouvernance*)? O bem comum corresponde a uma categoria a ser preenchida pelo uso, a negociação, o conflito”⁴.

A questão não podia ser mais difusa, contudo é claro que outorgar às “populações” o papel principal na definição do que é uma paisagem, retira o monopólio aos saberes instituídos e respectivas autoridades, tal como abre um campo ilimitado de atenção para as “paisagens ordinárias” e não apenas para as extraordinárias.

Fica por esclarecer o recorte político das populações (entendendo por essa designação a população residente), uma vez que, como é natural, haverá diferentes indivíduos e grupos sociais em presença com olhares completamente distintos e até antagónicos; sem deixar de referir que muitos conflitos em torno de paisagens (seja lá o que isso for) partem exactamente do confronto entre interesses locais (das ditas populações ou colectivos, os que mantêm um vínculo mais directo com as transformações do território) e outros interesses.

O conjunto de reflexões sobre a “construção do comum” – que define a própria colectividade, os seus valores, os vínculos, os modos de regulação e partilha do comum -, em torno dessa Paisagem Alpina, chega a ser para Bernard Debardieux um “impossível bem comum da Suíça e dos Suíços”. A consulta pública que foi feita a propósito da contenção da residência secundária dos projetos turísticos nos Alpes

⁴ Anne Sgard (2018). “En montagne avec le paysage, un laboratoire du bien commun?” in *Les carnets du paysage*, 2018, vol. 33, p. 106-119, p.116, disponível em <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:106020>

(2012) dividiu a meio a Suíça⁵. Estamos muito longe de *Obermann* (1804), a história que Étienne P. de Senancour conta a propósito do jovem aristocrata que vai viver para os Alpes, um mundo romântico, pitoresco e por vezes, sublime. Como escreveu Chateaubriand: “Estas montanhas não são aquelas que existem tal como pensamos ao vê-las; são as montanhas como as paixões, o talento e a musa desenharam-lhe as linhas, coloriram os céus, as neves, os picos, os declives, as cascatas iridescentes, a atmosfera leve, as sombras suaves e imprecisas”⁶. É o viajante que fala, o desejo de contemplação, de emoção estética. Os pastores das *alpages* deviam ter outras experiências e outras palavras.

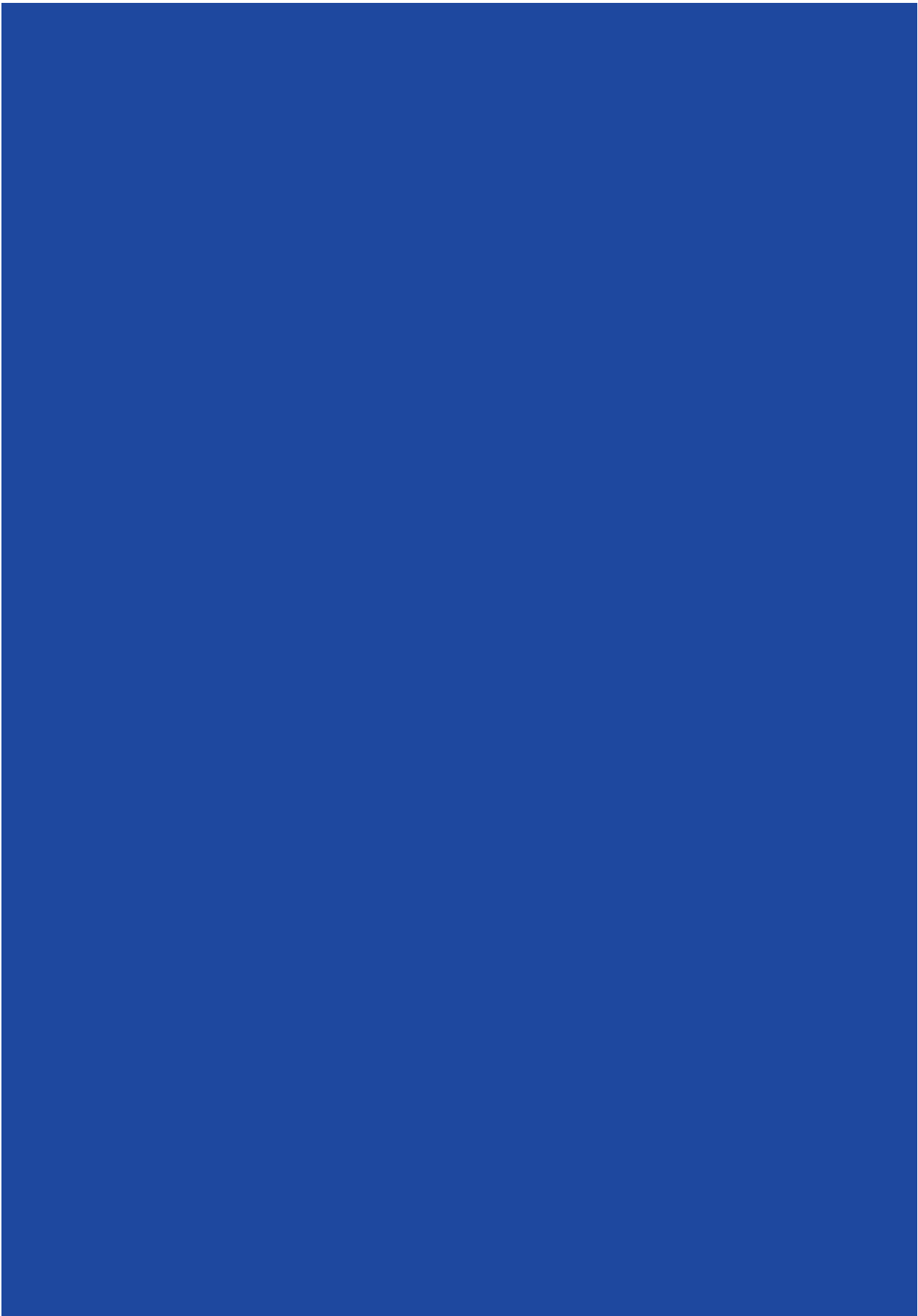
Encaixilhe-se então a paisagem. Encaixilhar é um modo de estabilizar o ato de dar a ver, de escolher uma perspetiva, de fazer coincidir ao máximo um modo de ver. Claro que depois se pode mudar a posição do caixilho, ampliar, usar o caixilho para outra paisagem e, afinal, manter a atenção – coisa que os meus jovens alunos não faziam – sobre questões que nos dizem respeito e que, por isso, constituem a matéria preciosa da construção de uma esfera pública de discussão. De outra forma, a política, o sentido do comum, o valor do debate vão-se esvaziando e retorcendo para outros assuntos e interesses sabe-se lá de quem.

Projetos como o Museu da Paisagem estão no caminho certo, precisamente por reinventarem os discursos sobre a paisagem. Vamos pois à paisagem!



⁵ Bernard Debarbieux (2014). Le paysage alpin, impossible bien commun de la Suisse et des Suisses?, *Journal of Alpine Research / Revue de géographie alpine* [En ligne], Hors-Série, URL <http://journals.openedition.org/rga/2285>

⁶ François-René de Chateaubriand (1848-1850). Mémoires d'Outre-Tombe, ed. Jean-Claude Berchet, Paris, Classiques Gamier, 1989-1998, Livre 35°, cap. 16, t IV, p.160.



Arte e imaginário na reconfiguração da paisagem contemporânea

Luís Monteiro

ESCS-IPL, lmonteiro@escs.ipl.pt

Palavras-chave: Arte, paisagem, estética, reconfiguração, imagem

Com o interesse multidisciplinar que o tema da paisagem tem conquistado, é relevante a evocação de um discurso de ordem estética, que tinha perdido protagonismo em virtude da migração da paisagem para outros domínios. Na atualidade, a arte tem a possibilidade de ensaiar leituras e reconfigurações da paisagem, ancorada num imaginário renovado. A proposta que se apresenta inclui uma revalorização de práticas pictóricas, tais como o desenho e a pintura, destacando uma visualidade emergente, que ao ativar um contexto ou ambiente, acrescenta visões às paisagens latentes. Esta dinâmica favorece um processo generativo na arte que inclui a fragmentação e transfiguração do mundo natural e que se edifica numa visualidade autónoma mas articulada num sistema de correspondência entre as artes.

1. Capturar uma paisagem

É verdade que existe uma multiplicidade de abordagens face ao modo como nos colocamos perante a paisagem. Aliás, a variedade de significados que tem emergido desta noção, desde a sua aparição na cultura ocidental há vários séculos, encoraja a diversidade de pontos de vista e de apropriações. A perspetiva que se pretende expor parte do pressuposto de que uma das vias mais promissoras não supõe grandes conhecimentos sobre o meio ou território a partir do qual nos confrontamos com a paisagem. O percurso desenvolvido não será por isso o do geógrafo, do historiador ou mesmo daquele que pretende mediar um conhecimento ou valor paisagista. O trajeto ao qual me refiro está provavelmente mais próximo da estética e da arte; domínio que, afinal, assistiu ao nascimento do termo, por intermédio da pintura

do Renascimento para atingir o seu apogeu artístico no século XIX. Mais tarde, no século XX, observou-se um certo declínio da arte da paisagem, que foi em parte ultrapassado a partir dos anos 60. Na atualidade, na era do Antropoceno, o tema volta a interessar a comunidade artística. A arte participa assim com o seu testemunho, através de um imaginário com ritmos próprios, reconfigurando ambientes e projetando anseios.

Neste âmbito, emerge a convicção que na experiência e na reconstrução do meio que nos rodeia, é essencial a participação da ficção e das projeções do imaginário que transportamos. O ato criativo tem essa particularidade, dar uma outra vida e conferir significados a lugares. Uma pintura, um desenho, um poema ou uma composição musical têm essa qualidade, a de despertar um sentido associado a um determinado contexto, ou mesmo de conceber uma atmosfera com base no imaginário. Muitas vezes, é precisamente uma certa ignorância sobre o objeto a retratar e a incapacidade de o abarcar que permite a um artista acrescentar uma visão sobre aquilo que se impõe diante de si, seja uma montanha, uma vista com um rio, ou a perspectiva de uma cidade. A própria desorganização da natureza pode fomentar o ato criativo, não necessariamente para encontrar uma ordem mas no sentido da constituição de um arranjo particular, uma paisagem.

O esteta Alain Roger fala de um princípio semelhante a propósito do seu entendimento da paisagem, que se caracteriza pela “artialização da natureza” (Roger, 2011, pp. 156-159). Neste processo, a arte desnaturaliza a natureza reconfigurando-a. Está em causa extrair ao mundo natural os elementos que permitem configurar uma paisagem. Segundo Roger, esta artialização prevê duas modalidades “in situ” e “in visu”. A primeira transformando localmente, de forma direta, um ambiente, e a segunda indiretamente através da mediação do olhar. Nesta linha, se transpusermos esta última modalidade para o artista, este não se contenta com retratar aquilo que vê, como se tal tivesse um valor em si mesmo. De facto, seja pelo desenho ou pela pintura, o artista vê-se na necessidade de desmontar, de fragmentar a natureza, reduzindo-a ou concentrando-a, e não respeitando necessariamente as formas, escala ou cromatismo original.

Com vista a esclarecer os modos de apreensão da natureza já referidos, podemos ilustrar com a circunstância de uma viagem, na qual nos confrontamos com cenários que nos ultrapassam e nos parecem impossíveis de abarcar. Um exemplo disso surge quando testemunhamos alguém que, após tirar uma fotografia de uma vista extraordinária, olha em seguida para o registo digital dessa foto com uma certa frustração. De facto, a fotografia parece muitas vezes um meio inapropriado para capturar uma paisagem; enquanto o desenho afigura-se o meio ideal, pois não tem a pretensão de descrever de forma precisa o seu referente ou o lugar, permitindo ativar o imaginário de outro modo, ao captar apontamentos à nossa volta, deixando em aberto possibilidades e interpretações muito diversas.

O que está em questão é semelhante a uma “imagem fora da imagem”, uma noção que, tal como Frédéric Neyrat fundamentou, fixa as nossas subjetivações no âmbito do acontecimento: “Não é o facto, fixo e objectivo que uma imagem pode replicar. É, ao contrário, aquilo que desfaz uma situação, a reconfigura” (Neyrat, 2003, p. 19).

A paisagem enquanto imagem ou pintura tem sido contudo objeto de algumas críticas. Destas destaca-se o receio do enfraquecimento da experiência, associado à dimensão cenográfica da paisagem. Ou seja, tomar como referência apenas a abordagem visual por si própria, supostamente pode remeter para um cenário, um mero enquadramento idealizado, sujeito a recair numa reificação perigosa da paisagem como um objeto de apropriação. Em suma, a paisagem é também um espaço que habitamos, fazendo parte do dia-a-dia das nossas vidas, é um ambiente físico moldado por coletividades e indivíduos, não apenas uma vista ou quadro de museu.

Contudo, esta crítica parece decorrer de uma visão datada da arte e da estética que remete talvez para os primeiros estudos de arte da paisagem de Kenneth Clark, do começo da segunda metade do século XX (Clark, 1952) que, não obstante, discriminava tipologias muito diversas de paisagens para além da idealizada, tais como a realista ou simbólica. Por outro lado, parece óbvio que a paisagem enquanto espaço físico suscita uma simbiose com o meio e uma fruição multissensorial que não se restringe à visão. O paradoxo da paisagem, que se refere à imagem de uma parcela de terra e simultaneamente a esse mesmo local ou espaço físico, juntamente com um conjunto de interações, pode contribuir também para o mal-entendido: se, por vezes, ambas as versões se combinam, em

outras ocasiões surgem compreensivelmente separadas e, nesse caso, é necessário entender que estão em causa versões diferentes da paisagem, com gratificações distintas. Como esclarece a artista e professora Marta Mallent:

“As últimas tendências da arte contemporânea relacionadas com o ambiente, às vezes são consideradas como práticas artísticas evoluídas e que substituem o paisagismo pictórico, devido, em minha opinião, a uma concepção errada do significado intrínseco de ambas. Não é o mesmo intervir no espaço e interpretar plasticamente a sua imagem. O artista que “intervém”, transforma a paisagem in situ, deixa marca. O pintor transforma a imagem na tela, e às vezes ambos podem coincidir em certos princípios ou aspirações filosóficas, reivindicativas ou conceptuais. Em qualquer dos casos, umas acções não excluem as outras.” (Mallent, 2012, p. 152)

Um dos mal entendidos que, quanto a nós, pode beneficiar desta clarificação, está na origem da suposição de que a Land Art (que surge entre os anos 60-70) deveria substituir a pintura de paisagem, quando na verdade estão em causa modalidades diferentes. De outro modo, estamos simplesmente a diminuir a autonomia da prática pictórica da paisagem enquanto tal, posição que revelaria um desconhecimento do que caracteriza uma axiomática das artes, cuja clarificação será feita mais adiante.

Malcolm Andrews, num estudo posterior a Kenneth Clark, afasta-se da dependência excessiva da abordagem baseada na bidimensionalidade do pictórico (Andrews, 1999). O olhar prepara já a paisagem, enquadra-a, selecciona e condiciona-a desde logo, cultural e historicamente. A representação pictórica é apenas uma possibilidade no âmbito de uma imagética da paisagem que se abre ao espaço. A paisagem não é apenas matéria-prima para ser convertível em pintura; para Andrews, resulta de um processamento intelectual e estético, que tem por referência uma subjetividade

e um ato criativo que congrega experiências e ideias.

A paisagem revela-se como construção e teatro da ação humana. Anne Cauquelin, filósofa de arte, vai mais além, descobrindo a paisagem como uma “invenção” do homem (Cauquelin, 2008). A autora alude a uma construção cultural, um artifício, e distancia-se de um essencialismo que converte a paisagem num dado natural. Anne Cauquelin, uma das pioneiras a investigar as paisagens virtuais de síntese digital, estabeleceu uma diferenciação entre paisagem e lugar, que foi alvo de críticas oriundas da epistemologia da Geografia. Na nossa perspectiva, apesar da vizinhança, a paisagem também não equivale à noção de lugar. A paisagem afigura-se menos objetiva, quer no que se refere a uma localização, quer no que se refere aos atributos espaciotemporais. Apesar de limitada, a paisagem revela uma indefinição nas suas margens, no alcance da linha do horizonte, e por vezes insuficiências num claro reconhecimento pelo observador.

Num ensaio de Lyotard em torno da paisagem, intitulado “Scapeland”, que não perdeu atualidade, esta indefinição da paisagem é realçada:

“O contrário de um lugar. Se o olhar estiver ligado à destinação (...). A paisagem enquanto lugar indesignado. (...) Privilégios de desertos, serras, planícies, oceanos, céus, no paisagismo: a partida, sem destino. Desorientadores portanto. Mas desconfiemos desta exclusividade. O significado depressa re-destina os seus órfãos (nem que seja por amor às paisagens). Não, a paisagem não tem o seu lugar eleito nestes não-lugares. Mas o não-lugar estende-se sobre eles, como sobre qualquer lugar sem incómodo.” (Lyotard, 1997, p. 184)

Neste caso, Lyotard reconhece uma negociação entre indeterminação, vislumbres de paisagem, e tudo aquilo que a fixa e redestina. É como uma bruma associada à paisagem que desola, desorienta e deslocaliza, mas que suscita eventualmente a redestinação e uma nova configuração do espaço.

Enquanto invenção ou construção, a paisagem traduz uma dinâmica que interessa aprofundar à luz da arte e de um imaginário que se revela, afinal, um processo disruptivo mas também generativo.

Uma abordagem recente da paisagem que pode trazer alguma luz sobre este aspeto é protagonizada pelo antropólogo Phillipe Descola. À semelhança de Andrews, a paisagem situa-se em primeiro lugar para o autor na junção entre um dispositivo percetivo e um dispositivo cultural. Todavia, as várias definições que partiam desta premissa não se apresentavam satisfatórias para Descola, uma vez que abarcavam demasiadas possibilidades ou então tinham critérios demasiado restritivos. A mais “extensiva” que Descola rejeita, “consiste em dizer: é paisagem toda apreensão subjetiva dos lugares (...)” O que a seu ver “não parece muito interessante porque em qualquer lugar de facto, podemos ter uma apreensão subjetiva do espaço. E decidir chamar a isso de “paisagem” não nos traz muita coisa” (Descola, 2013, p. 22). A segunda abordagem, a da escola francesa, obrigaria, ao contrário, a critérios muito fechados para chegar a um consenso sobre paisagem, ainda que Descola retenha desta linha a noção de “artialização” de Alain Roger.

A via de análise proposta por Descola consiste, assim, numa posição intermédia que trata sobretudo de entender a paisagem como “transfiguração”, destacando fundamentalmente o processo através do qual esta se reconstitui. Ou de modo mais preciso:

“consiste em dizer que uma paisagem é um pedaço de meio ambiente transformado num signo de outra coisa que ele mesmo. Ele pode ser uma figuração, ou ainda um pedaço de meio ambiente transformado (como um jardim). Chamo a isso de “transfiguração”, tomando essa palavra no sentido da figura (...), algo que está a meio caminho entre uma imagem e forma, algo que evidencia um esquema produtivo.” (Descola, 2013, p. 22)

O processo refere-se portanto a uma espécie de metamorfose entre um estado inicial e um arranjo final que denominamos de paisagem. Em suma, segundo este termo, para explorar o aspeto mais interessante da paisagem “devemos as-

sociar esta noção menos a objectos constituídos - quadros, jardins, e ambientes delineados - do que ao processo em si mesmo pelo qual estes objectos se constituem em paisagens, processo que se dá pelo nome de transfiguração” (Descola, 2015, p. 5).

Este método, na sua versão “in visu”, deveria assim ter a possibilidade de alargar o que pode ser considerado como paisagem, para além das convenções ocidentais da pintura de paisagem, com vista a incluir ainda outras formas possíveis de representação icónica do mundo, desde que os traços deste processo de metamorfose possam ser identificados.

3. Entre a correspondência das artes e a visualidade emergente

O potencial e o alargamento da autonomia da imagem na arte revelam-se também no modo como dialoga com outras dimensões da paisagem (sonoras, tácteis), associadas a outros sentidos que convergem habitualmente na nossa experiência da paisagem. É importante entender que as lacunas da imagem, no que se refere ao alcance de outros sentidos, são na verdade decisivas, permitindo justificar as distinções das diferentes artes.

Como indica Jean-Luc Nancy, existem razões para as artes cultivarem as suas diferenças:

“não por falta de completude mas
ao contrário por excesso de pro-
fusão de uma partilha originária
do sentido e da verdade. Cada uma
das artes constitui uma invenção
ou intensificação de um registo do
sentido, por exclusão de outros
registos. Por esse mesmo facto, o
registo privilegiado suscita na sua
organização uma evocação dos outros
segundo aquilo que podemos nomear

de proximidade de contraste: a imagem faz ressoar nela uma sonoridade muda (a qual, enquanto música, faz pelo seu lado refractar em si uma visualidade do invisível).” (Nancy, 2019, p. 70)

Naturalmente que a prática artística não pretende reproduzir uma paisagem tal como esta existe, mas intensificar uma determinada reconfiguração, segundo uma leitura particular. Também por isso a axiomática geral das artes descrita por Nancy, justifica:

“num mesmo gesto todas as tentativas de “correspondências”, ao mesmo tempo que ela impede à partida todas as armadilhas de uma “arte total”. Se existe algo que se possa entender como um princípio de arte, é a sua não-totalidade irreduzível: mas um princípio corolário abre as artes para uma interminável ressonância mútua.” (Nancy, 2019, p. 71)

A reconfiguração da paisagem na atualidade remete, no caso de uma prática pictórica, para uma imaginação entendida como faculdade de alcançar e produzir imagens, capazes de ativar um contexto, uma memória, ou acrescentar visões a uma paisagem, mais do que proclamar uma autoridade epistemológica sobre esta. Está em causa um processo que caracteriza as reconfigurações paisagistas na arte e remete para um engendramento ou animação da imagem.

Este aspeto encontra eco na antropologia da imagem de Hans Belting, que sublinha o facto de imagem e médium estarem ambos ligados ao corpo como um terceiro parâmetro. Segundo Hans Belting, “as imagens vivem nos seus media, assim como vivemos nos nossos corpos (...) Animamos os media (da imagem) de modo a experienciá-las como vivas. (...) Animação, como actividade, descreve o uso de imagens melhor que percepção” (Belting, 2005, pp. 306-307). O autor remonta a uma consagração ancestral das imagens de culto, capaz de converter objetos inanimados em imagens vivificadas e animadas.

Numa aceção estética, podemos então supor que a paisagem pode ser inerte, ou mesmo não existir, até ao momento em que é animada ou reconfigurada pela intervenção artística.

Por fim, damos por nós a fazer um inventário, para pontuar um sentido, que procurámos ao longo desta análise: a paisagem habitada, cultivada, industrializada, fruída ou visitada, ora atravessada a pé ou sobrevoada de avião, ainda surge muitas vezes como algo inerte. Todavia, a paisagem apenas permanecerá uma “estética da monotonia” (Júdice, 2015, p. 28), como revela um poema de Nuno Júdice se esta não for animada por um ato criador, em relação direta com o corpo humano em primeiro plano.

Referências bibliográficas

Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*. Oxford University Press.

Belting, H. (2005). *Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology*. *Critical Inquiry*, Winter, pp. 302-319.

Cauquelin, A. (2008). *A Invenção da Paisagem*. Lisboa: Edições 70.

Clark, K. (1952). *Landscape into Art*. John Murray Publishers Ltd.

Descola, P. (2015). *Landscape as Transfiguration*. Edward Westermarck Memorial Lecture (online).

Descola, P. (2013). *A antropologia da natureza de Philippe Descola* (Entrevista online).

Júdice, N. (2015). *Navegação do Acaso*. Lisboa: Dom Quixote.

Lyotard, J-F. (1997). *O Inumano*. Lisboa: Estampa.

Mallent, M. (2012). *La voluntad de la mirada: Reflexiones en torno al paisaje*, DEDiCA, 2, pp. 141-156.

Nancy, J-L. (2019). "L'Image: mimesis & methexis" in Alloa, E. (ed.) *Penser l'image*. Les presses du réel.

Neyrat, F. (2003). *L'image hors-l'image*. Editions Léo Scheer.

Roger, A. (2011). *Natureza e Cultura - A dupla artialização*, *Filosofia da Paisagem*. Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa.



O Encontro das Ciências Sociais e Humanas com a Valorização do Espaço

Isabel Simões-Ferreira

ESCS - IPL, iferreira@escs.ipl.pt

Palavras-chave: Espaço, lugar, mapeamento profundo, narrativas espaciais

O Encontro das Ciências Sociais e Humanas com a Valorização do Espaço mapeia de forma sumária a eclosão de uma hermenêutica espacial que reinsere a multidimensionalidade do espaço na teoria social e análise contemporânea. A revolução epistemológica, conhecida comumente como The Spatial Turn, não só evidencia que a construção de espaços é por natureza ideológica, articulando marcadores tangíveis e intangíveis, como revigora o campo das ciências sociais e humanas. As narrativas espaciais, potenciadas pelos sistemas de georreferenciação e tecnologias digitais, permitem o mapeamento profundo dos lugares/paisagens, justapondo o real e o virtual, o passado e o presente, o discursivo e o sensorial, o político e o poético, o pessoal e o coletivo, o que nos remete para o seu papel decisivo para a interpretação polifónica da história e da cultura.

Quando, no meio da dor e dos escombros da Guerra da Secessão norte-americana, Scarlett O'Hara profere a célebre frase "Afinal, amanhã é um novo dia." (E Tudo o Vento Levou, 1939), ela mais não faz, como refere Bertrand Westphal (2011, p. 9), do que expressar a sua crença numa visão codificada pelo positivismo: a fé na progressão do tempo e no concomitante progresso da humanidade.

Embora o tempo e o espaço figurem desde Kant como as duas categorias essenciais que determinam a perceção e a experiência humanas, a hegemonia do primado do tempo estruturou grandemente, no entender do geógrafo Edward Soja (1989), o pensamento ocidental no decurso dos séculos XIX e XX, tendo-se

assistido a um historicismo do capitalismo industrial e do expansionismo do Ocidente que despacializou as suas estruturas territoriais e de poder.

Dir-se-ia que a linearização do primado do tempo, que postulava a confiança no positivismo e na evolução gradual de estados de ‘selvajaria’ para a civilização (Warf & Arias, 2009, p. 2), marginalizou o espaço enquanto premissa epistemológica de interpretação do ‘real’.

Atente-se ao que nos diz Soja, uma das vozes seminais da revalorização e reterritorialização do espaço:

“Uma epistemologia essencialmente histórica continua a permear a consciência crítica [...] concebe o mundo principalmente através da dinâmica que advém do ‘processo de ‘emplacement’ e ‘becoming’ do ser social no âmbito dos contextos interpretativos do tempo: através do que Kant designou *nacheinander* e Marx definiu de forma tão transfiguradora como [...] ‘[the] making of history’. Este historicismo da consciência teórica tem sido tão inexoravelmente hegemónico que tende a bloquear uma comparável sensibilidade crítica relativa à espacialidade da vida social [...] localizada não apenas no fazer da história, mas também na construção de geografias humanas [...] e na agitada construção e reconstrução de paisagens geográficas.” (1989, pp. 10-11)

À violência e atrocidades da Segunda Guerra Mundial, passíveis, por si só, de fazer implodir as certezas evolutivas do positivismo, junta-se a obra de vários teóricos pós-modernistas, contribuindo cada um a seu modo para o questionar das verdades universais das grandes narrativas e o descentramento de várias ortodoxias.

Soja situa o início desta mudança de paradigma científico, comumente conhecido como *The Spatial Turn*, nos anos 60, em Paris. Até então, observa, o único movimento significativo era composto por acadêmicos da Escola de Ecologia Urbana da Universidade de Chicago, cujo objetivo visava analisar a forma como o comportamento humano era determinado pela territorialidade e ambiente urbano. (2009, p. 18)

Michel Foucault, em nome da valorização de uma geografia humana interpretativa, pergunta em “*Des Espaces Autres*” (lição proferida em 1967) porque é que o espaço – um dos conceitos que o há de acompanhar ao longo da vida – é considerado uma espécie de recipiente da história e dos processos sociais, isto é, algo fixo e morto ao invés do tempo, algo dialético e dinâmico, em constante movimento. O seu conceito de ‘heterotopia’, muito para além da fenomenologia da ‘poética do espaço’, enunciada por Gaston Bachelard (1957), alerta-nos para as múltiplas significações dos espaços (sejam eles prisões, hospitais ou outros), permitindo-nos pensar acerca das realidades sociopolíticas e imaginativas da construção desses espaços.

A obra de Henri Lefebvre (1974), outro dos pioneiros, é crucial para se entender a produção do espaço, entendido não apenas como algo concreto/material, mas também como algo ideológico (espaços de representação) e uma forma de experiência subjetiva (espaços vividos).

Do outro lado do Canal da Mancha, John Berger foi também uma das vozes primeiras que contribuiu, através da reflexão sobre os chamados *Ways of Seeing* (1972), para a reinserção da perspectiva e a politização do espaço na teoria social e análise contemporânea.

“Tem se ouvido muito falar da crise do romance moderno. O que isto requer é uma mudança no modo de narrar. Já quase não é possível contar-se uma história, do ponto vista temporal, de forma linear e sequencial.

Agora a profecia reclama uma projeção geográfica em vez de uma projeção histórica; é o espaço e não o tempo que esconde consequências de nós. [...] Qualquer narrativa contemporânea que ignore a urgência desta dimensão é incompleta e adquire o carácter supersimplificado de uma fábula.” (1974, p. 40)

É, contudo, a partir dos anos 90, que a ‘nova espacialidade implícita no pós-moderno’ (Jameson, 1992, p. 418), construída paulatinamente desde, por exemplo, os estudos culturais (Hall, 1980) aos pós-coloniais (Said, 1978; Bhaba, 1994) ou à ‘marxificação’ do espaço das sociedades de consumo (Harvey, 1973, 1985, 1990, 2006), se consolida. Para este ponto de viragem espacial (The Spatial Turn) contribuíram também a globalização e a sociedade da informação, os movimentos migratórios e as diásporas cosmopolitas, a internet e os sistemas de informação geográficos, para não falar de outros temas, como sejam os problemas ambientais e a sustentabilidade ecológica do planeta.

É de notar, no entanto, que a espacialização transdisciplinar da produção de conhecimento e da cultura não exclui o tempo. Assinala apenas, no entender de Soja, a ‘paridade ontológica’ entre as duas coordenadas (espaço e tempo). Tal visão, inserida no âmbito de uma dialética tripla, ou ‘trialética’, como lhe chama- (‘spatiality - historicity - sociality’) (2009, pp. 21-22), devolve à geografia um papel ativo na exportação de conceitos para as áreas das ciências sociais e humanas.

O campo interdisciplinar das humanidades espaciais¹, que emerge desta reorientação epistemológica sucintamente descrita, combina o potencial único das tecnologias georreferenciais e digitais com uma miríade de cartografias de lugar e narrativas espaciais que contribuem de uma forma renovada para abordar-mos e vivenciarmos questões sociais e culturais. Desde a antropologia à história, da arqueologia paisagística aos estudos literários, vemo-nos confrontados com a emergência de projetos que não só evidenciam o potencial pedagógico e interativo das ferramentas digitais, como põem a descoberto a emergência de um terceiro espaço (i.e., a third space) – uma expressão cunhada por Homi Bhabha (1994) e, posteriormente, adotada por E. Soja em *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*:

¹ Para mais pormenores sobre o assunto, vd., por exemplo, D. Bodenhamer et.al. (eds.) (2010). *The Spatial Humanities: GIS and the Future of Humanities Scholarship*. Bloomington: Indiana University Press; M. Dear et.al. (eds.) (2011). *Geohumanities: Art, History, Text, at the Edge of Place*. New York: Routledge.

“Tudo se junta num Terceiro espaço:
a subjetividade e a objetividade,
o abstrato e o concreto, o real
e o imaginado, o cognoscível e o
inimaginável, a repetição e a di-
ferença, a estrutura e a agência,
a mente e o corpo, a consciência e
o inconsciente, o disciplinar e o
transdisciplinar, a vida quotidiana
e a história sem fim.” (1996, pp.
56-57)

Nesta perspectiva, o espaço, longe da abstração e fixidez da física euclidiana ou da cartografia cartesiana, transfigura-se em lugar(es), – não apenas lugares tangíveis, mas intangíveis –, espaços ocupados por quem os habita, os vive, os visita, os recorda, ou, simplesmente os imagina. Nas palavras de D. Bodenhamer, J. Corrigan e T. Harris, “[...] o espaço não é só espaço físico, mas espaço ocupado, ou lugar, e este conceito tal como o do tempo, existe não apenas no mundo real mas na memória, na imaginação e na experiência.” (2015, p. 2) Isto significa, por outras palavras, que os lugares ou as paisagens com que nos relacionamos só ganham espessura cultural e dialógica através do seu mapeamento profundo.

O conceito de mapa profundo, cujas raízes remontam quer às influências exercidas por autores como Yi Fu Tuan (1974) ou Michel de Certeau (1984), quer ao contributo de movimentos como o Internacional Situacionista e a psicogeografia, permite a interseção profícua entre várias homologias de planos respeitantes às perceções e experiências do lugar.

Neste sentido, o mapeamento profundo, independentemente das suas técnicas ou formas de implementação concretas, propicia a justaposição e/ou interpenetração entre o passado e o presente, o real e o virtual, o discursivo e o sensorial, o poético e o político, o pessoal e o coletivo. Interpela, como nos diz Robert Tally (2011, p. XI), os cinco sentidos. A polisensorialidade inerente a este processo permite-nos, assim, explorar vários tipos de paisagens, desde, por exemplo, paisagens visuais a paisagens sonoras (‘soundscape’) ou olfativas (‘smellscape’) (Westphal, 2011, p. 133).

A par da exploração dos cinco sentidos que contribui para conferir aos lugares ou paisagens uma identidade própria, é de notar que o mapeamento profundo é por natureza multifocal e polifónico. Dito de outro modo, os lugares ou

paisagens são por natureza construções intertextuais, narrativas espaciais em permanente construção ou negociação, o que permite uma multiplicidade de visões e alternativas diferentes para compreendermos a história e a cultura. Assim sendo, a multifocalização e fragmentação de formas de ver e interpretar os lugares ou as paisagens encerram em si um potencial transformador que pode questionar o unanimismo ou as ‘verdades’ de hegemonias discursivas e apelar ao compromisso e à cidadania participativa. Tal como Bodenhamer nos adverte:

“[...] o mapeamento profundo não é um fim em si próprio [...]. Em última instância, deve ser usado para se construir uma narrativa espacial que contenha um argumento. [...] E sem cairmos no erro do determinismo espacial, a narrativa deve revelar de que forma é que o espaço e o lugar são importantes para compreendermos a sociedade e a cultura. Deve desenvolver um argumento sofisticado que confira ao espaço-tempo o seu próprio agenciamento, um reconhecimento de que estamos todos presos a um dado lugar e que o mundo não é efetivamente uniforme, mas infinitamente diferente e local.” (2015, pp. 22-23)

Referências bibliográficas

Bachelard, G. (1957). *La Poétique de L'Espace*. Paris: Presses Universitaires de France.

Berger, J. (1974). *The Look of Things*. New York: Viking Press.

Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. London: British Broadcasting Corporation.

Bhabha, H. (1994). *The Location of Culture*. Oxon: Routledge.

Bodenhamer, D. J. et al (eds.) (2015). *Deep Maps and Spatial Narratives*. Bloomington: Indiana University Press.

Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life*. Los Angeles: University of the California Press.

Foucault, M. (1986). *Of Other Spaces*. Translated by J. Miskowiec, *Diacritics*, 16 (1), pp. 22-27.

Hall, S. (1980). "Cultural Studies and the Centre: Some Problematics and Problems" in Hall, S. et al (eds.) *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies*, 1972-79. London: Hutchinson/CCCS, pp. 15-47.

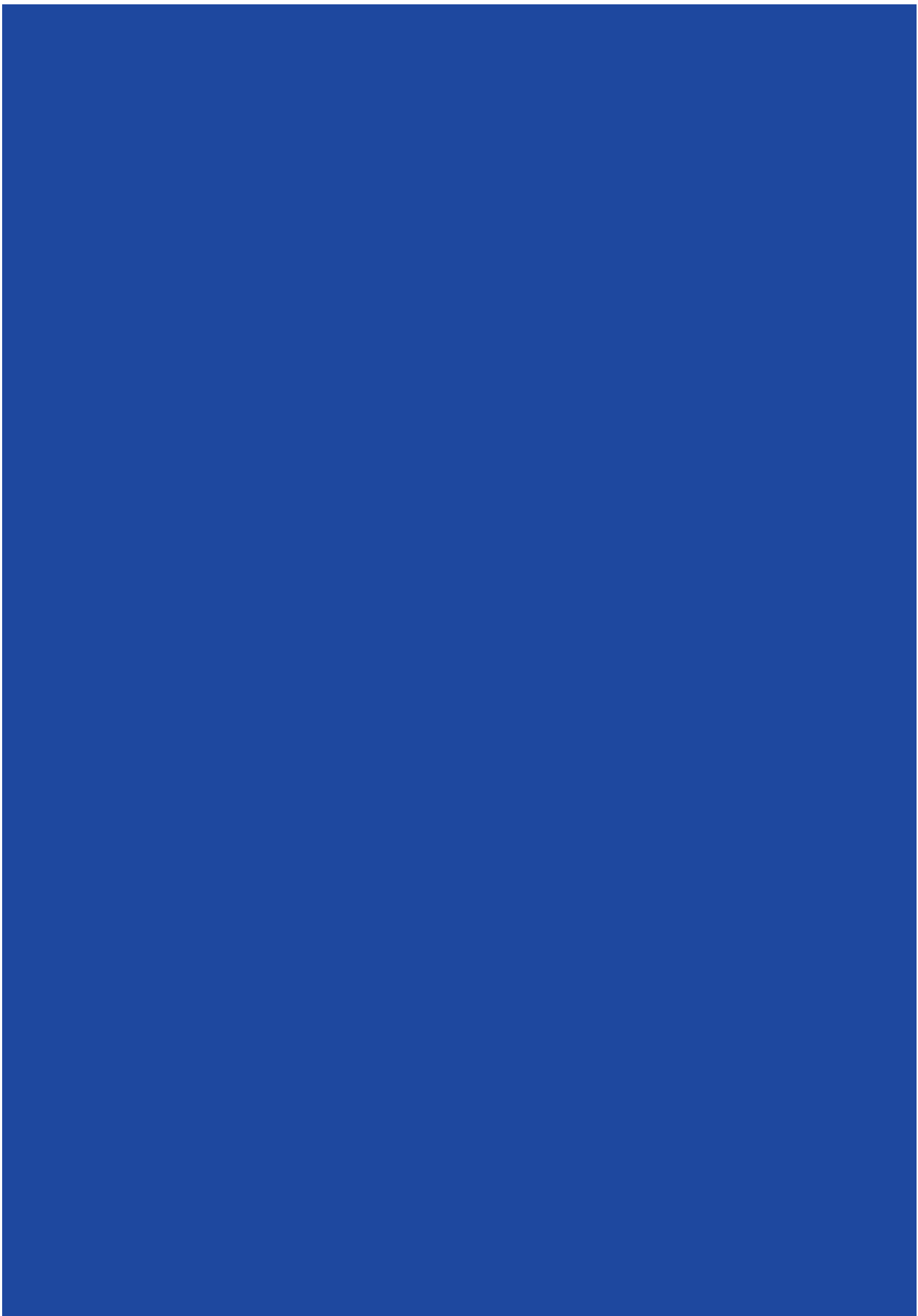
Harvey, D. (2006). *Spaces of Global Capitalism: Towards a Theory of Uneven Geographical Development*. London: Verso.

Harvey, D. (1990). *Between Space and Time: Reflections on the Geographical Imagination*, *Annals of the Association of American Geographers*, 80, pp. 418-434.

Harvey, D. (1985). *The Urbanization of Capital*. Oxford: Blackwell.

Harvey, D. (1973). *Social Justice and the City*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

- Jameson, F. (1992). *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. London: Verso.
- Lefebvre, H. (1974). *La Production de L'Espace*. Paris: Éditions Anthropos.
- Said, E. (1978). *Orientalism*. London: Routledge & Kegan Paul, Ltd.
- Soja, E. (2009). "Taking Space Personally" in Warf, B. & Arias, S. (eds.) *The Spatial Turn*. New York: Routledge, pp. 11-35.
- Soja, E. (1996). *Thirdspace: Journey to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. Oxford: Blackwell.
- Soja, E.W. (1989). *Postmodern Geographies: the Reassertion of Space in Critical Social Theory*. London: Verso.
- Tuan, Y. F. (1974). *Topophilia: a Study of Environmental Perception, Attitudes and Values*. New York: Columbia University Press.
- Warf, B. & Arias, S. (2009). "Introduction: the Reinsertion of Space into the Social Sciences and Humanities" in Warf, B. & Arias, S. (eds.) *The Spatial Turn*. New York: Routledge, pp. 1-10.
- Westphal, B. (2011). *Geocriticism. Real and Fictional Spaces*. Translated by R. T. Tally. New York: Palgrave Macmillan.



Cidadania paisagística: dos desafios sociais à construção de um conceito

José Cavaleiro Rodrigues
ESCS-IPL, jrodrigues@escs.ipl.pt

A cidadania paisagística é um novo conceito que reformula e articula as noções tradicionais de cidadania e paisagem, para enquadrar a reflexão sobre as transformações contemporâneas dos programas de ação cidadã e o modo como passaram a integrar os territórios e a sua defesa em termos de direitos e responsabilidades.

Palavras-chave: Cidadania, paisagem, cidadania paisagística

O Museu da Paisagem adotou, desde o início, a expressão “cidadania paisagística” para dar forma ao objetivo fundamental do projeto de se tornar um instrumento ativo na construção de uma relação empenhada entre as populações e os seus territórios, de defesa e valorização do património ambiental, sem destrinçar ou separar os aspetos naturais dos culturalmente impostos pelos modos de vida. Ainda que a tendência contemporânea para o crescimento da mobilização em torno de causas ambientais e de revitalização de identidades locais possa favorecer a reflexão e a procura de novas formulações, esta articulação temática não tem por base a linguagem consagrada e os usos correntes, nem o conceito correspondente se encontra plenamente definido do ponto de vista teórico e metodológico. O trabalho de conceptualização, que, deste modo, se tornou necessário para a sua integração no léxico operacional do projeto, foi dificultado pelos múltiplos envolvimentos disciplinares

que as noções de cidadania e de paisagem foram suscitando ao longo do tempo e que as carregaram de significados diversos e, por vezes, contraditórios. O que aqui se começa por apresentar é a pesquisa e a reconstituição de dois percursos largamente paralelos, até ao momento contemporâneo em que as ideias e o debate em torno do conceito de cidadania passam a incluir referências paisagísticas e as duas noções estabelecem, pela primeira vez, um diálogo.

Vejamos então, em primeiro lugar, a evolução do conceito de paisagem. Com expressões variadas no campo da criação artística clássica, ocidental e extraocidental, a paisagem enquanto noção terá surgido ligada ao período renascentista da pintura europeia e às descobertas técnicas de representação de perspetivas amplas e panorâmicas, com coerência dos elementos constituintes, que haviam de tornar a pintura de paisagens um género. É a partir daqui que se inicia um processo que, segundo Cauquelin, fará deste momento histórico de desenvolvimento da “técnica pictórica o pedagogo de uma ordenação”, uma lição de ordem que vale “uma formalização do que devemos ver, impondo uma construção simbólica entre os elementos – forma rigorosa que leva o olhar a representar o mundo para si mesmo segundo a pintura” (2007, p. 81).

Podemos ver na geografia moderna, ciência das paisagens, idêntica preocupação com os lugares e os elementos que os constituem, tomando como objeto regiões ou parcelas de território definidas a partir de pontos de vista que dão largueza e distância aos horizontes que é possível alcançar. Esta maneira de conceber a paisagem transcende o campo estritamente científico e constitui-se como paradigma no pensamento ocidental, uma maneira coletivamente partilhada de ver e sentir a realidade territorial como materialização visível das sociedades, um híbrido entre natureza e cultura (Rolston: 1995: p. 379), fruto da atividade criadora do homem a partir das condicionantes ambientais.

Todavia, este lugar comum, aparentemente consensual, sobre a paisagem como realidade territorial objetiva, materialidade indiscutível e evidente na distância aos nossos olhos, é passível de ser questionado e posto em causa, ou pelo menos relativizado. É o que têm feito de há duas décadas a esta parte as ciências sociais e, em particular, a geografia cultural, desconstruindo criticamente esta forma moderna de conceber a paisagem, considerando-a “sobretudo como uma forma do olhar, uma maneira de ver e representar o mundo circundante, uma imagem projetada sobre o mundo (...) exterior de uma estrutura mental ou um código cultural” (Besse, 2014, pp. 242-3).

O aspeto importante a reter desta leitura sobre o significado do conceito paisagístico mais tradicional é que, como tem sido afirmado:

“um dos papéis principais desempenhados pela paisagem no processo social é de ordem ideológica, servindo de suporte a um conjunto de ideias e de valores, para hipóteses incontestadas sobre a maneira como uma sociedade é ou deveria ser organizada” (Duncan, 2001, p. 221).

O que equivale a dizer que aquilo a que chamamos paisagem existe, simultaneamente, como conjunto de formas concretas da e à superfície da terra – a sua “ancoragem ontológica”, e como construção cultural que pretende em cada época dar sentido às transformações do território: a “imagerie paisagística” (Besse, 2014, p. 243).

Como tentaremos demonstrar mais adiante, sem menosprezar a dimensão imediata e da existência das paisagens, é o debate em torno da relação humana com esse entorno que se pretende renovar com a introdução do conceito de cidadania paisagística. Ora, esta reflexão de natureza mais conceptual obriga igualmente a uma revisitação do historial já longo das ideias e do conceito de cidadania. Sem recuarmos à antiguidade clássica e às cidades-estado gregas, com direitos na polis reservados a muito poucos, ou nos determos nos avanços estatutários conseguidos pela burguesia nas cidades europeias durante o final da Idade Média e a transição para o Renascimento, é nos tempos modernos, do século XVIII em diante, que encontramos as raízes contemporâneas da cidadania, muito ligadas à ascensão do republicanismo e dos ideais democráticos. Por esta altura, o conceito universaliza-se e passa a indicar os laços mais ou menos abstratos existentes entre todas as pessoas e os estados-nação de que fazem parte, expressos em termos de direitos e deveres (Heater, 2004, p.157). Inspirado pelo modelo de contrato social da Era das Luzes, o novo conceito institui um estatuto para os cidadãos na sua relação com o corpo político do estado que é largamente uma idealização. Em primeiro lugar, porque preconizando a participação dos indivíduos na vida política, a restringe a determinados domínios da esfera pública e maioritariamente aos canais estabelecidos pelas formas de democracia representativa. Pretendendo criar cidadãos ativos politicamente, fá-lo através de mecanismos de delegação e de distanciação em relação ao poder que desencorajam a participação real e geram passividade face a governos, à administração e a profissionais

especializados a quem estão entregues os assuntos públicos. Em segundo lugar, porque confundindo frequentemente cidadania e nacionalidade, exclui muitos dos direitos reservados aos que, pelo nascimento, pertencem à comunidade política. A tendência para a discriminação é maior em nações povoadas por grupos de desigualdade com diferentes identidades e cresce com o acentuar dos processos de mobilidade transnacional em consequência da globalização.

Estes e outros fatores, nomeadamente a ascensão do individualismo, são contrários aos ideais cívicos republicanos, mas não impedem a instalação e a longevidade de uma imagem virtuosa da cidadania nas sociedades livres e democráticas. De acordo com esse ideário convencional, o exercício prático da cidadania tem implícito um balanço equilibrado de direitos e deveres, promovidos pelo estado e respeitados e protegidos por todos os cidadãos, com responsabilidade, autonomia e, desejavelmente, com empenho. O “bom cidadão” é, neste sentido mais doutrinal, aquele que contribui ativamente através das suas ações rotineiras para o bem-estar da comunidade de que faz parte, que participa nos fóruns políticos estabelecidos e cumpre com os deveres cívicos que a todos obrigam.

Mas, além desta forma “ativa” de se ser cidadão, situada dentro das práticas e dos valores formal e legalmente consagrados, podemos identificar uma outra, emergente, de cidadãos que não se conformam com os direitos e obrigações existentes e se tornam “ativistas”, em nome de determinados princípios e objetivos éticos, políticos, culturais ou sociais, que querem ver defendidos. Estes desafiam o habitus instituído, contestam os limites impostos pelas formas de pensar e pelas condutas internalizadas e válidas para a generalidade dos sujeitos. É a eles que se deve a renovação do próprio exercício da cidadania, ao transformarem “as formas e os modos de agir politicamente, dando vida a novos atores como cidadãos ativistas (reclamantes de novos direitos e responsabilidades), criadores de novos espaços e escalas de luta” (Isin& Nielsen, 2008, p. 39).

As novas expressões ativistas, muito apoiadas por movimentos e ações militantes de pequenos grupos, dissociam na base a ação cidadã “da relação primeira com o estado”, transferindo-a para “um conjunto disperso e não integrado de práticas nas quais a cidadania se joga” (Rose e Osborne, 2000, citado em Caglar, 2015, p. 640). Ainda que os estados-nação, isolados ou associados em organizações internacionais, possam ser os destinatários finais da contestação e das reivindicações destes grupos, as unidades significativas para estas formas de ação cidadã estão, muitas

vezes, aquém ou além da escala nacional, em comunidades locais, em redes descentradas, mesmo à escala transnacional.

As causas para estas formas de mobilização cidadã podem estar fora daquilo que são os direitos formais existentes num determinado momento, ou interessarem a indivíduos e grupos que não possuem direitos plenos de cidadania, de um ponto de vista da sua aplicação legal, nos territórios em que habitam. Em qualquer dos casos, estas situações novas levam alguns autores a falar na necessidade de expandir o conceito de cidadania, particularizando as suas dimensões e introduzindo a distinção entre cidadania cultural e social. A primeira, a cidadania cultural, reporta ao direito “à diferença no que respeita às normas dominantes na comunidade nacional, sem comprometer com isso o direito a ver reconhecida a pertença e a participação no estado-nação” (Rosaldo & Flores, 1997, p. 57). Já a segunda diz sobretudo respeito aqueles que não sendo oficialmente reconhecida a sua cidadania, estão privados de direitos e benefícios que são, ou deveriam ser, universais. A cidadania social refere-se então a processos de reivindicação, por exemplo, por direitos de integração urbana ou nacional, conduzidos por grupos coletivamente organizados que “pretendem proteger-se da discriminação, receber benefícios ou ver reconhecidos direitos por parte das autoridades, locais ou estatais, ou contribuir para o desenvolvimento das suas comunidades” (Caglar, 2015, p. 638).

Há, nesta dinâmica contemporânea, a prova de um esgotamento e do relativo fracasso das perspetivas universalizadas de uma cidadania que se desenvolve através da intervenção do estado e de poderes legislativos, uma dinâmica que todavia não rompe, antes atualiza, no presente, o ideal cívico republicano de, através da participação e de intervenções políticas, levar todos a intervir democraticamente na construção das sociedades. A força deste movimento exprime-se pela multiplicação de áreas que, acolhidas sob o chapéu das linguagens cidadãs mas nem sempre recorrendo ao vocábulo, demonstram o poder de comunidades, até agora ignoradas ou inexistentes, virem a público afirmar identidades, expor reivindicações e lançar propostas de mudança. Os objetos destas mobilizações de base encontram-se nos mais variados setores e apresentam-se sob inúmeras formas, por vezes marginais mas nunca insignificantes face aos grandes temas contemporâneos, girem eles em torno dos problemas indígenas, de minorias étnicas ou de populações diaspóricas, de questões de sexualidade e de género, de dimensões da intimidade à amplitude das escalas transnacionais, de territórios urbanos a ambientes naturais ou renaturalizados.

É neste quadro que assistimos ao despontar de movimentações em que a paisagem é, simultaneamente, um objeto motivador de ação e uma categoria de pensamento e reflexão cidadã. Não mais uma paisagem que se esgota no olhar contemplativo, de admiração perante a beleza do mundo natural, mas uma paisagem real, de diferentes formas de ocupar e projetar a nossa existência no espaço, de a considerar com base em valores coletivos e de decidir sobre os pontos de equilíbrio nesta relação. Uma paisagem feita e desejada, aquilo que materialmente lá está e aquilo que nela gostaríamos de ver; uma paisagem em que os interesses particulares têm que se confrontar e ser dirimidos face a desígnios coletivos, apelando, necessariamente dada a sua complexidade, como propõe Sgard, a uma reflexão ética sobre a maneira de “integrar na prática, os referenciais e os procedimentos de dimensões mal conhecidas, esquivas e difíceis de tratar: a estética e o sensível, a pertença e a identidade” (2010, p. 10), dando a todos o direito à palavra.

Na paisagem e sobre a paisagem incidem então um número múltiplo e sempre indefinido de fatores, condicionantes que fazem com que a cidadania paisagística dificilmente possa ser encarada como uma esfera exclusiva, separada de outros domínios das políticas de cidadania. O direito à paisagem e as obrigações que ela gera podem cruzar-se, e efetivamente cruzam-se, com outras áreas de preocupação e intervenção dos cidadãos ativos ou ativistas. O direito à paisagem torna-se menos difuso quando o vemos em perspetiva, conectado com as identidades e as subculturas locais, com a qualidade de vida, o conforto e a segurança das populações, com a sua sobrevivência económica e o prazer estético e sensorial retirado do quadro de vida ambiental. Nas paisagens, a partir delas e sobre elas, decidem-se aspetos centrais daquilo que é a vida humana, tocando as pequenas comunidades locais ou conjunto da espécie. Cumprir com a função social e cultural da paisagem, promover a sua valorização enquanto bem essencial à vida, depende largamente da capacidade dos cidadãos para participarem e intervirem politicamente, acionando direitos consagrados e reivindicando outros, legitimados pela defesa daquilo que seja, em cada situação, o interesse comum.

Importa contudo sublinhar que embora a vulgata ideológica e o discurso democrático façam constantemente a apologia do envolvimento dos cidadãos na resolução dos problemas e haja um reconhecimento geral de que a sua participação é um direito inalienável, as instituições e os organismos governamentais continuam a depender demasiado de sistemas assentes em especialidades científicas e expertises técnicas, protegidas da interferência da ação cidadã e que

dispensam outras formas de conhecimento. Dar poder aos cidadãos e aproveitar as suas capacidades, eliminando o participation gap (Fiorino, 1996), implica transformar as infraestruturas e os canais que servem a participação, abrindo os espaços de discussão, os sistemas de decisão e tornando-os verdadeiramente públicos e amplamente democráticos.

Uma parte deste esforço para redesenhar o espaço público deverá passar pela utilização de novas tecnologias de comunicação. Progressivamente, tanto os governos como organizações da sociedade civil e grupos de cidadãos vão-se habituando a explorar a comunicação online, a desenvolver sítios Web, plataformas e a criar redes sociais, blogs e outros fóruns, através dos quais se promovem ideias e práticas de cidadania, em complemento e articulação com disposições e comportamentos que ocorrem no terreno, em espaços concretos. As novas ferramentas apresentam essa extraordinária qualidade de tornarem a comunicação à distância mais direta, participada e facilitarem o envolvimento dos cidadãos, constituindo, deste ponto de vista, autênticas liberation technologies (Diamond, 2010). Pese embora todo o potencial que representam, é preciso não esquecer que a tecnologia se instala num mundo estruturado por desigualdades, criando “divisões digitais” entre quem tem acesso a infraestruturas e equipamentos, possui literacia tecnológica e pode suportar custos de utilização e os que, não estando nessas condições, continuam excluídos e aguardam formas de compensação que possam trazer-lhes uma maior participação social.

O envolvimento participativo e a consciencialização, que são objetivos últimos deste projeto, são tão fáceis de enunciar como difícil é a sua concretização. Na verdade, o verdadeiro sucesso do Museu da Paisagem dependerá da sua capacidade de prosseguir estratégias inclusivas e de se afirmar como um fórum participado e de referência, que venha reforçar na esfera pública, mediada e não mediada, a presença das questões ambientais e de proteção e valorização do património paisagístico.

Referências bibliográficas

Besse, J-M. (2014). Entre a geografia e a ética: a paisagem e a questão do bem-estar, GEOUSP – Espaço e Tempo (Online), v.18, n.2. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/geousp/article/view/84455> (Acedido: 12 maio 2019).

Cauquelin, A. (2007). A Invenção da Paisagem. São Paulo: Martins Fontes.

Caglar, A. (2015). “Anthropology of Citizenship” in Wright, J. D. (ed.) International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences, 2ed., Vol 3. Oxford: Elsevier, pp. 637-642.

Diamond, L. (2010). “Liberation technology” in Diamond, L. e Plattner, M.F. (eds.) Liberation technologies: social media and the struggle for democracy. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, pp. 3-17.

Duncan, J. e Duncan, N. (2001). “(Re)lire le paysage” in Staszek, J-F. (org.) Géographies anglo-saxonnes: tendances contemporaines. Paris: Belin, pp. 212-225.

Fiorino, D. J. (1996). “Environmental policy and the participation gap” in Lafferty, W. M. e Meadowcroft, J. (eds.) Democracy and the environment: Problems and prospects. Cheltenham: Edward Elgar, pp.194-212.

Heater, D. (2004). A Brief History of Citizenship. Nova Iorque: New York University Press.

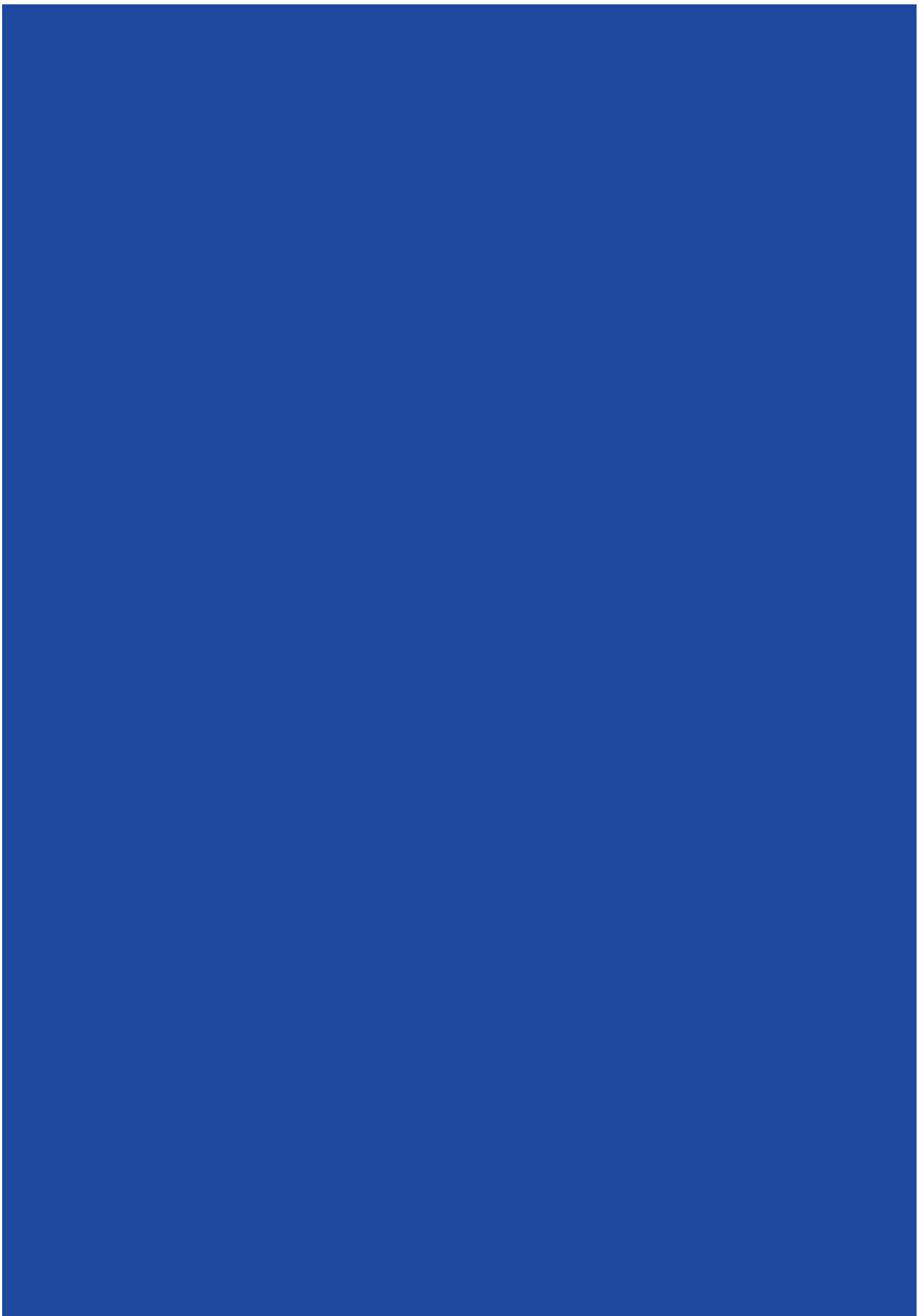
Isin, E. F. & Nielsen, G. (eds.) (2008). Acts of citizenship. 2ed. Londres: Zed Books.

Rolston, H. (1995). Does aesthetic appreciation of landscapes need to be science-based?, British Journal of Aesthetics, Vol. 35, N 4, pp.374-386.

Rosaldo, R. & Flores, W. (1997). “Identity, conflict, and evolving Latino communities: cultural citizenship in San Jose, California” in Flores, W. & Benmayor, R. (eds.) Latino Cultural Citizenship: Claiming Identity, Space, and Rights. Boston: Beacon Press, pp. 57-96.

Rose, N. & Osborne, T. (2000). "Governing cities, governing citizens" in Isin, E. (ed.), *Democracy, Citizenship and the City: Rights to the Global City*. Londres: Routledge, pp. 95-109.

Sgard, A. (2010). Une «éthique du paysage» est-elle souhaitable?, *Vertigo* - la revue électronique en sciences de l'environnement, Vol.10, n1 [online] Disponível em <http://vertigo.revues.org/9472> (Acedido a 13 maio 2019).



O Fio da Narrativa na Paisagem

Helena Figueiredo Pina
ESCS-IPL, hpina@escs.ipl.pt

Palavras-chave: Paisagem, conteúdos transmediáticos, educação, atenção

A fragmentação e a desconexão fazem parte do modo ocidental de ver o mundo dando origem a um tipo de pensamento desagregador e a uma perspectiva distanciada do sujeito. A hipermodernidade acentua essa fragmentação e introduz uma atenção dispensa e uma vivência em ritmo muito acelerado que não dá grande espaço à reflexão quieta do indivíduo consigo próprio.

Ao nível da educação é fundamental operar uma mudança paradigmática de abordagem transdisciplinar, que evidencie as ligações entre os saberes e promova uma “inteligência geral” (Morin, 2005), estimulando o pensamento crítico e capacitando para o exercício de uma cidadania participativa.

Neste artigo pretende-se refletir sobre os aspetos educativos do Museu da Paisagem e sobre o enquadramento narrativo no desenvolvimento dos seus conteúdos, que visa conduzir a atenção, dando espaço à integração do conhecimento no contexto reforçado pela experiência.

Introdução

Há muito que se ultrapassou o entendimento da paisagem como algo exterior ao indivíduo, algo que se observa do lado de fora, como num miradouro e numa atitude passiva de mera contemplação. Em todo o mundo, nos círculos académicos,

nos últimos anos, o debate multidisciplinar tem sido intenso e frutuoso produzindo muitas e válidas contribuições. Embora os ecos desse debate cheguem à sociedade civil através das diversas iniciativas de disseminação do conhecimento, ainda não é amplamente partilhado pelo cidadão comum. E, no entanto, por todo o globo circulam apelos à urgência da tomada de atenção às questões ambientais e de sustentabilidade.

Na busca humana para abarcar o conhecimento, vasto e complexo, acerca do mundo, na sua tradição ocidental, a Ciência seguiu a abordagem da separação do todo em partes, que, na linha de pensamento proposta por Descartes (1982), permite chegar a uma melhor compreensão dos fenómenos ditos complexos e a uma plataforma de base sólida para alicerçar todo o conhecimento. O racionalismo cartesiano como fonte primordial do saber, centrado na objetividade, na separação da mente do corpo físico e da alma e do sujeito que analisa separado do objeto da análise, constitui em boa medida os pressupostos do método científico moderno. Em “O Discurso do Método”, Descartes sugere um modelo de condução do pensamento analítico que assenta numa abordagem sistemática e ordenada que isola um objeto do conhecimento e o divide em múltiplas parcelas. Estas são, então, exaustivamente analisadas, produzindo longas cadeias de razão, deduzindo causas e efeitos. De facto, segundo a lógica cartesiana, para resolver um problema, o investigador deveria começar por “(...) dividir cada uma das dificuldades que tivesse de abordar no maior número possível de parcelas que fossem necessárias para melhor as resolver” (1982, p. 17). Tal implica necessariamente “(...) a análise ou divisão, redução das cousas compostas aos seus elementos simples e certos” (idem, p. 187).

Segundo Morin, o pensamento simplificador continua a ser um dos “(...) princípios ocultos que governam a nossa visão das coisas e do mundo sem que tenhamos consciência disso” (2005, p. 10) e dá origem a uma patologia do saber que o autor designa de “inteligência cega”, ao não permitir a conceção do múltiplo. “A inteligência cega destrói os conjuntos e as totalidades, isola todos os objetos do seu meio ambiente. Ela não pode conceber o elo inseparável entre o observador e a coisa observada.” (idem, p. 12). Assim, o conhecimento que se obtém a partir da informação extraída de dados isolados nunca será suficiente para a correta compreensão dos fenómenos, a não ser que se torne possível colocar a informação em contexto para então apreender o seu sentido.

Ao pensamento simplificador, Morin contrapõe o pensamento complexo como forma de conhecer. O paradigma do pensamento simplificador apela à “disjunção/redução/unidimensionalização” e deve ser substituído pelo paradigma do pensamento complexo da “distinção/conjunção/multidimensionalização”, de forma a “(...) distinguir sem disjuntar, de associar sem identificar ou reduzir” (ibidem, p. 15). Todavia, o conceito de complexo não aponta para a ideia de inacessível, mas antes assume o sentido de intrincado, já que vai buscar a sua ancoragem à raiz etimológica da palavra latina *complexus* que significa “aquilo que é ‘tecido’ junto”.

Este tipo de pensamento busca um saber não fragmentado sem, no entanto, eliminar a simplicidade. Embora não tendo a pretensão de abarcar a totalidade do real e de ter a característica de permanecer permanentemente incompleto, o pensamento complexo é agregador e de natureza multidimensional, reconhecendo e assinalando as ligações entre entidades. As diversas entidades podem ser distinguidas umas das outras na análise, sem que se percam de vista os elos que as unem e, portanto, nunca se dissociando totalmente. As suas ligações são reconhecíveis numa visão mais abrangente que estimula a articulação em contexto.

Se a herança cartesiana deu origem a um estilo de pensamento desagregador, que abstrai os objetos do seu contexto, encobrindo as suas interações recíprocas, também introduziu a tendência para uma postura de distanciamento na forma como se conhece, provocando uma cisão artificial entre a mente, o corpo e as emoções do sujeito e uma ilusão de separação entre o sujeito que conhece e o objeto do seu conhecimento.

A proposta do Museu da Paisagem é a de promover uma abordagem multidisciplinar que apela ao religar dos saberes e à conexão com o meio e a uma perceção mais profunda das paisagens nas suas várias camadas. A paisagem é uma realidade apreendida, um objeto cultural que se sedimenta no enquadramento das representações conceptuais. Nessa apreensão estão projetados os esquemas mentais que dirigem a perceção, que orientam a avaliação e que instauram determinadas práticas (Cauquelin, 2008).

A fragmentação e a desconexão constituíram um modelo que marcou profundamente o nosso modo ocidental de conhecer e que possui grande ressonância nas práticas, apesar da aceitação geral sobre a necessidade de uma mudança de paradigma que possibilite uma visão mais integradora e transdisciplinar, para a religação das diversas áreas na ciência e na educação.

1. A atenção dispersa e a fragmentação e as exigências do projeto educativo global

O contexto informacional tão vasto de estímulos e os dispositivos técnicos de que hoje dispomos tornam fácil o acesso à informação, mas também diminuem a capacidade de foco e atenção, que se torna mais errante e superficial em relação ao que nos rodeia. Na década de 70 do século XX, Herbert Simon, laureado com o prêmio Nobel da Economia, foi um dos primeiros a anunciar a crescente escassez deste recurso e a descrever o fenómeno da “economia da atenção”. “A riqueza de informação cria uma pobreza de atenção e a necessidade de alocar a atenção de forma eficiente entre a superabundância de fontes de informação susceptíveis de a consumir.” (Simon, 1971, pp. 40-41)

As diretivas para a educação do século XXI apontam para a necessidade de uma formação integral do indivíduo ao longo da vida. Uma formação que requer abertura à diversidade de campos do conhecimento e articulação de sinergias entre disciplinas, conducente à aquisição de uma cultura geral e, simultaneamente, à capacidade de aplicação prática dos conhecimentos em profundidade, num campo mais restrito de matérias. Uma formação que permita igualmente o desenvolvimento de competências sociais que promovam a comunicação e a capacidade de trabalho em equipa, no sentido da compreensão, da empatia, da tolerância e da resolução de conflitos. Uma formação que promova, paralelamente, uma evolução pessoal assente na autonomia, na independência intelectual e de julgamento e na capacidade de intervenção consciente e proativa na sociedade (Delors, 2010).

O Museu da Paisagem propõe um modelo contemporâneo de mediação museológica que funciona como ponto de encontro para a reflexão, para a experiência dos lugares e para o diálogo com os seus públicos acerca de questões relacionadas com a paisagem.

A sua missão é a de contribuir para a formação de uma cultura e cidadania paisagísticas e, como tal, tem um claro propósito de sensibilização e educação, pretendendo trazer para o cidadão a consciência de que ele próprio é um construtor dos lugares e das paisagens que se querem equilibradas, vivas e, em suma, sustentáveis e saudáveis.

Os propósitos educativos do Museu da Paisagem enquadram-se precisamente nesta articulação sinérgica dos saberes e na estimulação do pensamento crítico independente, com consequente fortalecimento da capacidade da autonomia e da capacitação para o exercício de uma cidadania participativa.

O exercício da cidadania implica necessariamente um enfoque humanista. Nos programas educativos, a vertente das humanidades não é dispensável, tanto mais quanto os indivíduos estão integrados numa escala global de interdependências, em que a compreensão dos outros e o enquadramento na dimensão humana são requisitos da construção de uma sociedade solidária. A empatia funciona como uma espécie de “cola” social que une os indivíduos e estimula a cooperação ao invés da competição. É uma emoção social e, portanto, o seu desenvolvimento é resultante de um contexto sociocultural (Damásio, 2000).

Todavia, a pressão temporal a que está sujeita a atual exigência de preparação célere dos jovens para a vida ativa, faz com que os governos em geral encurtem os currículos académicos e privilegiem uma formação fortemente instrumental. Se a aplicação prática é importante para a capacidade de produção e geração de rendimento económico, a formação conceptual e humanista é igualmente importante para a destreza do pensamento, sentido crítico e para a qualidade do relacionamento com os outros e, nesse sentido, tem que existir um esforço para o equilíbrio. Quanto a esta questão, Nussbaum (2010) alerta para a urgência de uma reflexão profunda no campo da educação, uma vez que considera estar em curso uma crise silenciosa, perversiva, com graves consequências para a democracia, em resultado dos efeitos colaterais de uma aposta demasiado acentuada num ensino apressado e demasiado utilitário.

Segundo Morin (2000), o conhecimento não é uma ferramenta “pronta a usar” (ready made), é necessário educar para o conhecimento. E o paradigma da fragmentação e da simplificação está subterraneamente enraizado, conduz ao conformismo cognitivo e intelectual e é exacerbado com a hiperespecialização que favorece a abstração (abs-extrai o objeto do contexto). A reforma que se impõe no conhecimento é sobretudo paradigmática e atitudinal e não tanto programática. É de recomposição e tem a ver com a organização do pensamento para um conhecimento que estimule as ligações e relações numa perspetiva mais global, permitindo uma visão maior e dando origem a uma “inteligência geral”.

As mentes formadas na fragmentação

“(…) perdem as suas aptidões naturais para contextualizar os saberes, do mesmo modo que para integrá-los em seus conjuntos naturais. O enfraquecimento da percepção do global conduz ao enfraquecimento da responsabilidade (cada qual tende a ser responsável apenas pela sua tarefa especializada), assim como ao enfraquecimento da solidariedade (cada qual não mais sente os vínculos com os seus concidadãos).”
(idem, pp. 40-41)

Mesmo que se possuam inúmeros conhecimentos, se a

“(…) nossa educação nos ensinou a separar, compartimentar, isolar e, não, a unir conhecimentos, o conjunto deles é um quebra-cabeças inteligível. (...) A incapacidade de organizar o saber disperso e compartimentado conduz à atrofia da disposição mental natural de contextualizar e de globalizar.” (ibidem, pp. 42-43)

No último século, o desenvolvimento científico, técnico e tecnológico foi exponencial. As exigências da globalização, a enorme circulação de informação, o encurtamento das distâncias e a aceleração da velocidade decorrentes da compressão das noções de espaço e tempo, vieram acentuar a fragmentação e a tendência para a simplificação como forma de aumentar a capacidade de resposta em tempo real, que se refletem na organização social e nos modos de vida.

Na ânsia de acompanhar a velocidade das mutações rápidas destes tempos, em que a volatilidade penetra todas as esferas da vida social, as sociedades vivem na fluidez

do transitório e do volátil, a braços com um quotidiano mesclado de referências pouco estáveis e incertas, numa cultura que cria descontinuidades. São as características do conceito de “modernidade líquida” (por oposição à metáfora do que é sólido, durável e previsível) que introduz a maleabilidade das estruturas que não se sedimentam, onde tudo é instantâneo, temporário, pouco coeso, frágil e inseguro (Bauman, 2001).

São os “tempos hipermodernos” paradoxais, de sinais conflitantes, de coexistência permanente de polos contrários e onde a cultura do excesso (do hiper - do sempre mais, intenso e urgente) convive com a cultura da moderação.

“Os indivíduos hipermodernos são mais informados e mais desestruturados, mais adultos e mais instáveis, menos ideológicos e mais tributários das modas, mais abertos e mais influenciáveis, mais críticos e mais superficiais, mais cépticos e menos profundos.” (Lipovetsky & Charles, 2011, pp. 29-30)

O movimento permanente, o ritmo alucinante da mudança, acrescentam grande pressão aos indivíduos, introduzem um sentimento de incerteza constante e uma ansiedade associada à vivência do presente que perde a noção do passado e não tem tempo para projetar o futuro, porque o momento presente é monopolizador e tem prioridade. A gestão da vida neste contexto não é fácil, pois implica uma capacidade de adaptação permanente e um sentimento de falta de tempo recorrente que o torna num recurso precioso. Numa sociedade liberal, os valores reinscrevem-se na autonomia individualista, na exaltação do prazer e do bem-estar (Lipovetsky & Charles, 2011). Os sentimentos de pertença são mais difusos e sem grandes referências institucionais, numa sociedade em que quase tudo é permitido, as identidades constroem-se, em boa parte, a partir das experiências pessoais (Bauman, 2001).

A preocupação com a administração da vida distancia os indivíduos da reflexão sobre as questões éticas, a organização social passa a ser encarada como um fluxo onde as formas não se cristalizam e a ética constrói-se nesse cenário líquido (Bauman, 2001). Os princípios éticos deixam de estar tão associados às lógicas do dever e do sacrifício para passarem para um quadro de moral opcional, mais regido pela emoção do que pela obrigação. Com a multiplicação das fontes de

informação, a autonomia de pensamento e de ação trazem mais para a superfície as questões da responsabilização individual, dos direitos humanos e novas formas de altruísmo e generosidade (Lipovetsky & Charles, 2011).

2. O fio da narrativa no desenvolvimento dos conteúdos do Museu da Paisagem

No desenvolvimento de conteúdos do Museu da Paisagem, o enquadramento narrativo cumpre uma importante função. Esse enquadramento não é estruturado por nenhum modelo narrativo canônico, já não se trata aqui de uma narratividade no seu sentido atual mais comum, ligado ao conceito de storytelling, tão em voga hoje no mundo empresarial e que invade as comunicações e os discursos. É, antes, uma narratividade sob a forma de fio condutor que atravessa os diversos conteúdos, nos diversos suportes, numa lógica transmediática. Não possui uma intenção persuasiva, de embelezamento ficcional, nem um caráter doutrinário ou moralizante. É uma narratividade que se expressa na orientação para modos de ver e sentir, para a estimulação da aquisição do próprio conhecimento dos sujeitos, em confronto com as suas próprias reflexões e no contexto de imersão na própria experiência dos lugares.

O despertar da consciência paisagística faz-se através do reforço da autonomia, da participação individual e coletiva e do sentido de pertença aos lugares, seus universos e suas comunidades. Dessa consciência resultará naturalmente, com o tempo, o sentido ético que, esperamos, se traduza em vontade de exercer uma cidadania paisagística, promovendo a criação e/ou manutenção de paisagens saudáveis.

“A educação deve conduzir à “antropo-ética”, levando em conta o caráter ternário da condição humana, que é ser ao mesmo tempo indivíduo/sociedade/espécie. Nesse sentido, a ética/espécie necessita do controle mútuo da sociedade pelo indivíduo

e do indivíduo pela sociedade, ou seja, a democracia; a ética indivíduo/espécie convoca, ao século XXI, a cidadania terrestre.” (Morin, 2000, p.17)

A noção de Paisagem pode ser entendida de maneira diversa, consoante as abordagens. Entendemos a paisagem como uma construção conceptual, que se vai sedimentando a partir das experiências e memórias de um sujeito, na sua relação com o mundo físico do território. Resulta da mediação entre o homem e a terra, uma extensão de território que é viva e que é apreendida na profundidade das suas várias camadas, fruto de uma interpretação e construção enformada ao nível cultural e social.

Segundo Ingold (2002), a atual situação pede uma abordagem ecológica que coloque os praticantes no contexto de um envolvimento ativo com todos os elementos das suas paisagens envolventes. A compreensão do ambiente requer a conceção deste como “o mundo da vida” concreto e habitável e não mera construção discursiva ou simples cenário ou palco de recursos. O conceito de “ecologia da vida” deve ser entendido como uma “totalidade indivisível” em que se lida com as dinâmicas de um “sistema desenvolvimental” e em que as formas emergem dentro do “processo-vida”.

A paisagem é um sistema vivo e o que está em causa é uma mudança de perspetiva entre o vermo-nos a nós próprios como seres dentro da paisagem viva ou como seres independentes dessa paisagem, de uma forma que está para além dessa vida que acontece em nosso redor.

Buscando o sentido profundo da paisagem, Berque (1995) diz-nos que a interpretação da paisagem depende dos sistemas simbólicos que funcionam como instrumentos do conhecimento e da comunicação e que influenciam a perceção. A tradição oriental é da fusão com o meio, enquanto a tradição ocidental é a da separação entre o sujeito que observa e o meio como objeto. O distanciamento do indivíduo em relação ao meio origina um distanciamento da paisagem enquanto dado sensível, abstraindo-se o sujeito da sua relação com ele. Na verdade, existe um jogo permanente de interações recíprocas entre a realidade sensível e a realidade factual. É a este vaivém contínuo de interações entre sujeito e objeto que o autor chama de “trajeto”. E os trajetos são diferentes para diferentes cul-

turas. Esta “trajeção”, ou dinâmica permanente, é uma combinação da relação histórica de uma sociedade com o espaço onde habita e com a natureza e é um movimento onde convergem, simultaneamente, o subjetivo e o objetivo, o físico e o imaterial, o ecológico e o simbólico, para dar um sentido ao meio “como um todo”, ou seja, produzindo aquilo que o autor apelida de “mediância”. Quando existe um “envolvimento trajetivo”, a paisagem passa a fazer parte do sujeito e o sujeito funde-se na paisagem.

O objetivo dos conteúdos desenvolvidos pelo Museu da Paisagem não é o de proporcionar viagens virtuais, mas apresentar, aos seus públicos, desafios para a exploração das paisagens no terreno, fornecendo-lhes referências para guiar as suas próprias experiências em sítio.

Informação não é sinónimo de conhecimento e este último não se produz por simples acumulação. A aquisição de conhecimento consiste, em boa medida, na capacidade de situar essa informação e compreender o seu significado em contexto.

Recuperando a ideia de Gibson (1979), Ingold defende que “(...) no crescimento do conhecimento humano, a contribuição que cada geração dá à seguinte não é um suprimento acumulado de representações, mas uma educação da atenção.” (2010, p. 7). As capacidades humanas “(...) não são nem internamente pré-especificadas nem externamente impostas, mas surgem dentro de processos de desenvolvimento como propriedades de auto-organização dinâmica do campo total de relacionamentos no qual a vida de uma pessoa desbrocha.” (idem, p. 15).

O conhecimento da paisagem torna-se verdadeiramente significativo quando os sujeitos nela se embrenham e a experienciam de forma sensível, num envolvimento consciente que segue pontos de referência. Desta forma, deixa de ser um conhecimento que foi apenas transmitido e guardado, para passar a ser um conhecimento construído pelo próprio sujeito.

A forma como os indivíduos percebem as paisagens que os envolvem altera a maneira como valorizam e perspectivam a sua intervenção. Se se compreenderem dentro da paisagem e dos seus fluxos de vida, passada, presente e futura, há um movimento natural de aproximação aos seus elementos e com ele, a consciência da sua própria responsabilidade no equilíbrio frágil das suas dinâmicas.

A “educação da atenção” permite o apurar da sensibilidade, que através da experiência no terreno, conduz a um “redescobrimento dirigido” e a uma aprendizagem importante, uma “sintonia afinada” de todo o sistema percetivo, com os aspetos concretos do ambiente. Essa afinação decorre do “envolvimento situado” e atento que a acumulação de experiências proporciona, num processo de habilitação (*enskilment*) que, com tempo e persistência, fará a mestria do praticante (Ingold, 2002; 2010).

Sobretudo em questões tão prementes como acreditamos ser a promoção de paisagens saudáveis, há que explorar novas alternativas para comunicar e engajar os públicos, para além das paredes da academia.

Por isso, tal como a paisagem é um fio infinito, sem princípio nem fim, no desenvolvimento de conteúdos do Museu da Paisagem também está presente um fio narrativo. Não se apresenta numa estrutura com princípio, meio e fim, como uma história contada, acabada e pronta a desvendar. Mas é um fio narrativo que assinala caminhos possíveis para compreender a paisagem. Um fio narrativo que liga saberes e conduz a atenção. Um fio que puxa o sujeito, que o desenrola, para dentro das suas paisagens e que o ajuda a descobri-las. Um fio, feito de muitos outros fios, que procura promover o conhecimento das paisagens portuguesas como uma “redescoberta orientada”.

A experiência comprometida dos lugares permite uma percepção sensível conducente à integração de conhecimentos significativos, enquanto o sujeito trilha o seu próprio caminho e constrói as suas próprias narrativas.

A condução da atenção é feita através de uma conceção cuidada do modo como os elementos são mostrados, na representação dos diferentes temas para reflexão e na proposta de uma diversidade de experiências. Nessa condução, procura-se dar alguns passos no sentido da valorização das paisagens e proporcionar mer-

ganhos de aprofundamento da compreensão das suas camadas materiais e imateriais. Esse processo de resignificação dos lugares, no contexto da integração teórico-prática proporcionada pela descoberta, traz consigo uma nova percepção suscetível de conduzir a uma mudança positiva de atitudes e comportamentos que, acreditamos, têm maior possibilidade de contribuir para a vontade individual e coletiva de construir paisagens saudáveis.

Referências bibliográficas

Bauman, Z. (2001). *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar.

Berque, A. (1995). *Les Raison du Paysage - de la Chine antique aux environnements de synthèse*. Paris: Hazan.

Cauquelin, A. (2008). *A Invenção da Paisagem*. Lisboa: Edições 70.

Damásio, A. (2000). *O Sentimento de Si: o corpo, a emoção e a neurobiologia da consciência*. Mem Martins: Europa-América.

Descartes, R. (1982). *Discurso do Método*. 11ed., Lisboa: Sá da Costa.

Delors, J. (ed.) (2010). *Educação: um tesouro a descobrir. Relatório para a Unesco da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI*. Brasília: UNESCO.

Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton.

Ingold, T. (2010). Da transmissão de representações à educação para a atenção, *Revista Educação*, 33 (1), pp. 6-25.

Ingold, T. (2002). *The Perception of The Enviroment: Essays on Livelihood, Dwelling, and Skill*. 2ed., New York: Routledge.

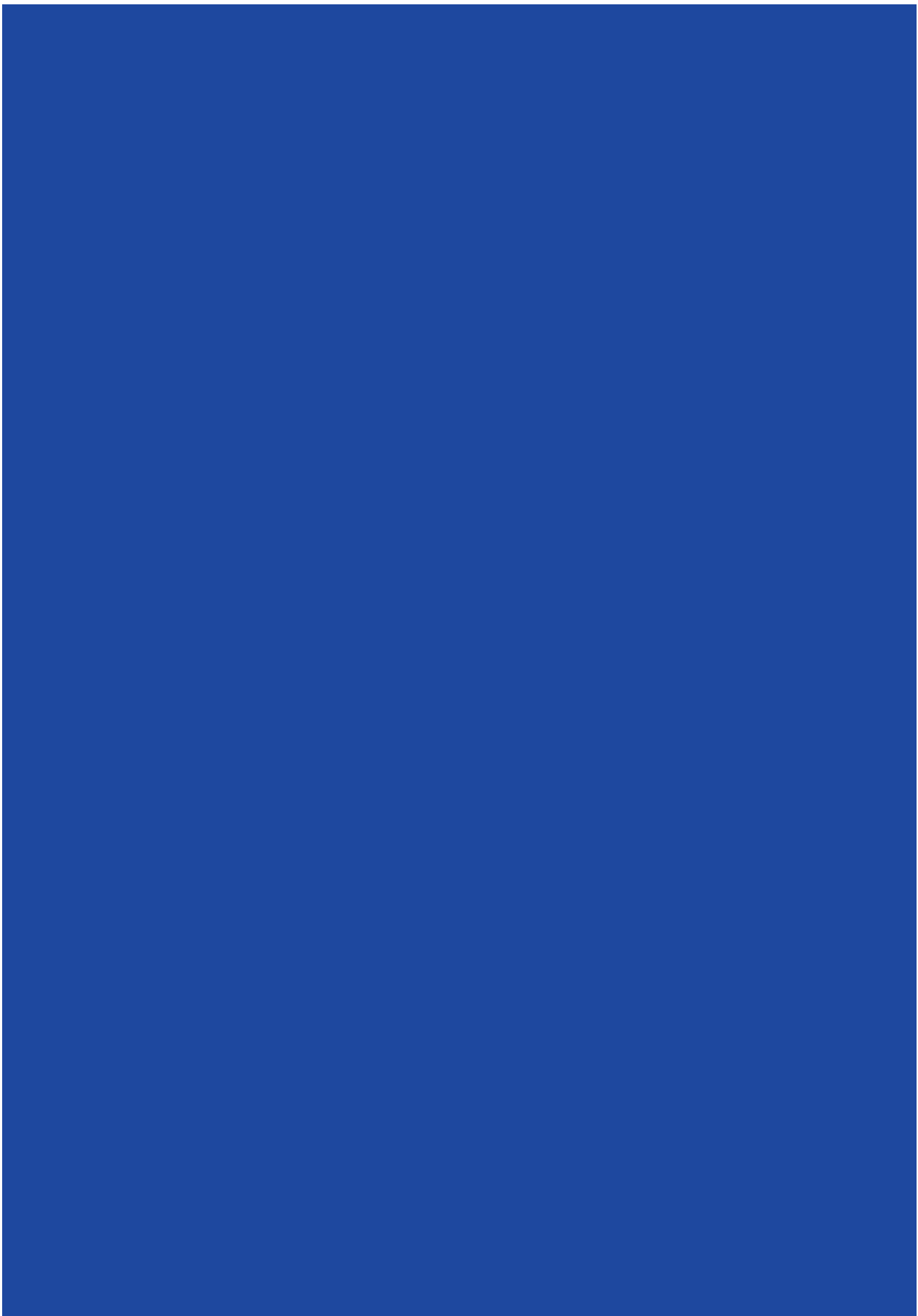
Lipovetsky, G. & Charles, S. (2011). *Os Tempos Hipermodernos*. Lisboa: Ed.70.

Morin, E. (2005). *Introdução ao Pensamento Complexo*. 5ed., Porto Alegre: Sulina.

Morin, E. (2000). *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. 2ed., São Paulo: UNESCO/Cortez Editora.

Nussbaum, M. (2010). *Not For Profit. Why Democracy Needs the Humanities*. New Jercey: Princeton University Press.

Simon, H. A. (1971). "Designing organizations for an information-rich world" in Greenberger, M. (ed.) Computers, communications, and the public interest. Baltimore: Johns Hopkins University Press, pp. 37-72.



O Museu da Paisagem: comunicar a paisagem para uma cidadania paisagística

João Gomes de Abreu
ESCS-IPL, jabreu@escs.ipl.pt

Helena Figueiredo Pina
ESCS-IPL, hpina@escs.ipl.pt

O Projeto “Narrativas e Experiência do Lugar: Bases para um Museu da Paisagem” propôs a criação de uma plataforma de mediação entre a paisagem e a população de um território. A abordagem partiu de um entendimento amplo de Paisagem à qual estão associadas componentes não só de natureza objetiva/tangível/material, mas também de ordem subjetiva, considerando-se todo o tipo de participações e percepções dos diferentes atores de uma paisagem (naturais, construídas ou conceptuais). Este conceito permite múltiplas abordagens de reflexão e investigação, com especial pertinência no atual cenário económico europeu, onde a experiência do lugar é cada vez mais um factor determinante para o turismo e para o desenvolvimento das regiões. O projeto foi o ponto de partida, o ensaio de um protótipo de mediação digital para a criação do Museu da Paisagem. Congregando em si uma grande parte da complexidade dos desafios da museologia contemporânea, este foi também um projeto verdadeiramente desafiante. Como comunicar um museu que trabalha um património difuso, ubíquo, imaterial ou intangível?

O presente artigo reúne um conjunto de textos elaborados no decorrer do desenvolvimento do projeto e descreve, para memória futura, o processo de desenvolvimento do Museu da Paisagem, da sua dimensão

Palavras-chave: Paisagem,
museologia, comunicação

laboratorial, de espaço de experi-
mentação, investigação e procura de
soluções de mediação entre públicos
e paisagem.

Introdução

O Museu da Paisagem é um museu com sede digital dedicado à paisagem. Surge no contexto de uma sensibilização e educação para uma cidadania paisagística que, tal como a própria paisagem, terão de resultar de um processo contínuo e coletivo. Este processo quer-se plural e não assegurado por uma só voz, uma vez que é uma responsabilidade de todos os protagonistas da esfera pública. É neste contexto que surge esta proposta de mediação museológica como eixo de valorização, proteção e construção de paisagens sustentáveis.

Porém, a musealização da paisagem encerra em si um desafio enorme. Desde logo pela impossibilidade de se colocar a paisagem num edifício, para ser exposta e visitada como num museu tradicional. Por outro lado, por a paisagem resultar de um sistema vivo, de uma interação permanente entre fatores humanos e naturais, não sendo por isso estática e estando em permanente transformação. O que é inventariado e registado num dia já não será exatamente igual no dia seguinte e, por vezes, fruto de uma transformação abrupta, uma paisagem dá lugar a outra num curto espaço de tempo. Simultaneamente, há ainda as questões da perceção, porque a paisagem também depende do modo como a apreendemos, havendo por isso tantas paisagens como o número de pessoas que as leem. Ou seja, a musealização da paisagem implica uma presença ubíqua e uma capacidade de mediar um valor vivo, dinâmico, por vezes abstrato e intangível. Como responder a este desafio?

O protótipo do Museu de Paisagem parte então de um conceito de museu-território, que o visitante terá de percorrer e ler, auxiliado por várias soluções de mediação presentes ao longo da visita. Assim, para este modelo de musealização da paisagem houve que definir um território, criar diferentes itinerários de visita (com pontos e linhas de exploração da paisagem), decidir sobre as leituras a propor em cada um dos pontos e desenvolver uma série de conteúdos auxiliares a essas leituras (o visi-

tante poderá ter acesso a estes conteúdos de diferentes maneiras, desde uma visita guiada, a um tradicional guia de visita impresso ou com auxílio de um dispositivo móvel, através do qual poderá ter acesso a vídeos, textos, imagens, sons ou outros conteúdos multimédia). De cada uma destas fases de construção resultaram questões e decisões que importa registar e analisar.

1. Delimitar um território

O Museu da Paisagem é, na sua génese, o resultado do projeto de investigação “Narrativas e experiência do lugar: bases para um Museu da Paisagem” (LISBOA-01-0145-FEDER-023382), financiado por Fundos Europeus Estruturais e de Investimento (FEEI), Programa Operacional Competitividade e Internacionalização e Programa Operacional Regional de Lisboa, e pelo Orçamento de Estado, através da Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT). Este projeto de I&D foi desenvolvido por uma equipa de investigadores da Escola Superior de Comunicação Social do Politécnico de Lisboa, em parceria com o Instituto Politécnico de Santarém, o Instituto Politécnico de Castelo Branco e a empresa STRIX - Ambiente e Inovação, sediada em Carcavelos.

Tendo em conta a localização geográfica dos vários parceiros e sendo necessário definir um território para o desenvolvimento do protótipo do projeto, entendeu-se adotar, como eixo narrativo da paisagem a trabalhar, a linha do Tejo.

Assim, como estratégia para alcançar os objetivos propostos optou-se por uma abordagem inicial ao território geográfico visível de três pontos de observação. Os três pontos de observação seguiriam a linha do Tejo, correspondendo a cada uma das três capitais de distrito que acompanham o rio: Castelo Branco (Tejo Internacional); Santarém (Lezíria do Tejo); Lisboa (Estuário do Tejo). Deste modo, simbolicamente, o Museu da Paisagem emerge do Tejo, rio estruturante da paisagem portuguesa, linha de charneira entre o Portugal Atlântico e o Portugal Mediterrâneo de Orlando Ribeiro.

Seria a partir destes três pontos de observação que se faria a recolha das diferentes narrativas de paisagem contidas nesse território, necessárias para a constru-

ção de conteúdos museológicos e de mediação. Porém, iniciado o desenvolvimento do Projeto, a equipa de investigação confrontou-se com uma perspetiva redutora da paisagem do Tejo, na medida em que uma paisagem é formada por um sistema ecológico, social e cultural que vai muito para além da linha do rio. Nesta medida, não sendo rigoroso comunicar a paisagem de um rio apenas ao longo da sua linha de água, optou-se por alargar o território de estudo para a área da bacia hidrográfica do Tejo. Com este alargamento do território foi também necessário aumentar o número de pontos de observação, de modo a conseguir uma representatividade das diferentes paisagens do Tejo.

2. Pontos e linhas de observação de paisagem

Uma paisagem encerra em si uma complexa rede de narrativas criadas pelos diferentes atores do seu território. Estas narrativas coabitam de um modo mais ou menos harmonioso consoante os níveis de articulação ou tensão do território, não só no que respeita às questões ambientais mas também no que se refere às dimensões económicas, culturais e sociais. A perceção do valor de cada uma destas “camadas” de paisagem por todos os seus agentes é uma condição essencial para a construção de um conjunto sustentável. Neste sentido, no desenvolvimento do projeto “Narrativas e Experiência do Lugar: bases para um Museu da Paisagem” procurou-se identificar o maior número de narrativas e relações entre os diferentes elementos e protagonistas de uma paisagem. Mais do que paisagens notáveis ou classificadas, procuraram-se exemplos que permitissem a abertura de um espaço de diálogo sobre a paisagem e suas relações entre os vários atores de um território e, desta forma, conseguir sensibilizar para a criação de paisagens sustentáveis.

Delimitado o Território-Tejo, pelos limites da bacia hidrográfica em território português, iniciou-se o processo de análise da paisagem aí existente. As soluções de mediação pretendidas implicaram a identificação de uma série de pontos e linhas de observação da paisagem, para a qual se seguiu a seguinte metodologia:

a) Consultores e especialistas. A investigação contou com a colaboração de vários consultores e especialistas em diferentes áreas de conhecimento relacionados com a paisagem. Tendo por base a sua experiência e conhecimento adquirido sobre o

território português foi criada uma lista de pontos de paisagem com potencial interesse para o projeto.

b) Análise cartográfica. A cartografia contém uma série de informação que nos permite uma leitura prévia da paisagem existente. Desde a orografia, às linhas de água, coberto vegetal, apontamentos geológicos, povoações, redes viárias, toponímia, etc., são vários os elementos que nos permitem assinalar potenciais pontos e linhas de observação de paisagem.

c) Análise bibliográfica. Embora com diferentes abordagens e critérios, são várias as obras onde se podem encontrar referências relevantes sobre a paisagem portuguesa, desde unidades de paisagem propriamente ditas até monumentos naturais ou património construído com valor paisagístico. Nesta análise valorizaram-se algumas obras de referência de guias, inquéritos e inventários realizados sobre o território e património português, nomeadamente os “Guias de Portugal” da Fundação Calouste Gulbenkian (1924-1969), “Arquitectura Popular em Portugal” (1961), “Portugal o Sabor da Terra” (1997), “Contributos para a Identificação e Caracterização da Paisagem em Portugal Continental” (2002) e “Portugal Património” (2008).

d) Consulta online. Para cada um dos municípios que integram o território em estudo, foi realizada uma pesquisa online sobre possíveis pontos de paisagem ainda não identificados. Os sítios consultados nesta pesquisa variaram bastante entre os vários municípios, concentrando-se essencialmente nos sítios web das autarquias, sítio web da DGPC e portais de turismo.

e) Saídas de campo. Durante as visitas aos pontos de observação previamente identificados foi também realizado um reconhecimento presencial da paisagem existente e identificação de novos pontos e linhas de observação de paisagem ainda não sinalizados.

Durante o período de trabalho foram identificados 1665 pontos e linhas de observação de paisagem, dos quais 757 foram visitados e registados e 52 trabalhados no desenvolvimento de conteúdos de mediação audiovisuais e multimédia.

Não sendo possível visitar todos os pontos e linhas identificados, dentro do tempo e recursos do projeto, foi realizada uma pré-seleção de 757 pontos a visitar. Esta seleção teve em conta a diversidade de paisagens (evitando elementos ou situações muito semelhantes), a facilidade de acesso (alguns dos pontos identificados não têm acesso automóvel), a singularidade e importância no contexto do território em estudo.

As saídas de campo iniciais permitiram, em média, uma visita de 20 pontos de observação de paisagem, dos quais foi realizado um registo fotográfico breve. Analisada a informação recolhida foram selecionados os 52 pontos sobre os quais vieram a ser desenvolvidos os conteúdos para a mediação entre os públicos e a paisagem. Esta seleção teve em conta, uma vez mais, a diversidade de paisagens, a singularidade e importância territorial, bem como a sua dispersão geográfica, garantindo presença de pontos nas principais zonas do território. Estes 52 pontos voltaram a ser visitados para novos registos fotográficos, registos sonoros, registos vídeo, entrevistas e escrita.

Toda a documentação recolhida foi catalogada e arquivada para consultas futuras. O arquivo fotográfico e audiovisual adotou um código para cada documento que permite identificar o número da carta militar em que se insere a coordenada de localização; o número do ponto de observação; a data do registo e o autor do registo (ex.: 351_L004_2018_03_26_JSG). Cada ficheiro está arquivado numa rede de pastas, organizada por nome do ponto, município e região NUT (ex.: Nascente do rio Zêzere > Manteigas > Beiras e Serra da Estrela > Centro > Portugal).

4. Do registo à mediação

O Museu da Paisagem tem sede online, mas não é um museu virtual. Os registos e leituras de paisagens apresentados não substituem as suas correspondentes reais. Procurou-se que os visitantes tenham contacto com o real, que atravessem a paisagem, a sintam, a explorem e a habitem. Os conteúdos que se podem encontrar no museu serão sempre complementares à sua visita. Contudo, não se pretendeu for-

necer apenas um conjunto de factos e informação técnica de apoio às visitas, mas ser também mediador, acompanhar o visitante ao longo de um percurso, de uma viagem, na qual se partilham experiências, sensações, pensamentos, leituras e interpretações de paisagem.

Deste modo, partindo das diferentes linguagens adotadas e respetivos registos realizados, foram desenvolvidos diferentes soluções de mediação, que se concretizam nos seguintes produtos e serviços:

a) Exposições. Foram desenvolvidas ao longo dos 18 meses do projeto cinco exposições, três em meio digital e duas em formato físico. Cada uma das exposições procurou diferentes soluções curatoriais, respondendo a diferentes objetivos e públicos. A exposição física “A experiência do lugar: Olhares e registos da paisagem” foi um projeto-piloto de procura de novos modelos de abordagem à paisagem, desenvolvido a partir da exploração, registo e leitura de uma pequena unidade de paisagem. A exposição propôs uma rede de pontos de paisagem que se cruza com uma rede de palavras. Este conceito viria a ser novamente trabalhado na exposição digital “Mapas de palavras: itinerários temáticos no território Tejo”, onde se propõe uma visita através de itinerários temáticos. Esta segunda exposição desenha olhares e leituras sobre o Tejo que o decifram à luz da rede de palavras, sugerindo itinerários experimentais e poéticos, abertos à imaginação e participação do público.

Paralelamente foram desenvolvidas outras três exposições, explorando diferentes linhas curatoriais: A exposição “O que há neste lugar?” apresenta-se como um guia de exploração da paisagem que pretende cultivar a literacia e a cidadania paisagística nos públicos mais jovens, contribuindo para o desenvolvimento de atitudes de curiosidade, encanto, cuidado e responsabilidade pela paisagem;

A exposição “Sons e matérias da paisagem” oferece uma experiência interativa na qual o público navega em duas sequências fotográficas, podendo combinar imagens entre elas e observar montagens visuais, que mergulham nas qualidades das matérias das paisagens do Tejo, ao som do canto das suas aves;

A exposição coletiva “Texturas impermanentes: paisagens do Tejo” reúne um conjunto de fotografias realizadas em vários dos pontos de observação de paisagem escolhidos, desafiando o visitante para um diálogo transmedia entre os conteúdos analógicos e digitais.

b) Curtas-metragens documentais. O registo audiovisual realizado pelas várias equipas seguiu um conjunto de critérios pré-definidos no sentido de se criar uma série documental, designada “Filmar a Paisagem”. Esta série consiste num conjunto de 33 curtas com base documental, realizadas ao longo da bacia hidrográfica do Tejo entre março de 2018 e março de 2019. Os episódios diferenciam-se em 4 linhas narrativas, definidas por um dispositivo fílmico particular. Cada linha é resultado de uma imersão num dado percurso ou relação com a paisagem do Tejo, depois traduzida para uma linguagem audiovisual. Os vídeos de cada uma das tipologias têm durações variáveis, ajustando-se a sua linguagem aos diferentes contextos museológicos, curadoria, públicos e meios de difusão.

c) Publicações. Para um conjunto de 48 locais selecionados da bacia hidrográfica do Tejo, foram realizados 96 textos de leitura e interpretação de paisagem. Estes textos resultam do conjunto de saídas de campo para recolhas de testemunhos e perceções no local e apresentam-se como propostas de leitura alternativas, como por exemplo, levar a experimentar as paisagens de modo polissensorial; considerar uma paisagem banal também como paisagem; ou ainda questionar a passagem do tempo, as marcas que produz na paisagem e na nossa conceção dela. Destes textos resultaram diferentes produtos, estando parte deles publicados em papel, outros em versão áudio através de podcasts, ou ainda disponíveis em ecrã através do mapa do sítio do Museu da Paisagem.

O livro “Ler a Paisagem: Território Tejo” apresenta os textos e imagens recolhidos ao longo de oito itinerários geográficos que percorrem a bacia hidrográfica do Tejo. Pretendeu-se com esta publicação explorar um outro olhar sobre a paisagem deste território, facultando novas perspetivas que possam enriquecer e complementar a sua leitura e interpretação.

Paralelamente foi ainda desenvolvido, para o serviço educativo do museu, um “Guia de exploração da paisagem”, dirigido ao público em geral a partir dos 10 anos, com os objetivos de criar a consciência do lugar e da paisagem; ajudar a valorizar a paisagem; ajudar a compreender e a interpretar a paisagem; sensibilizar para a vulnerabilidade da paisagem e para a responsabilidade individual e coletiva de a gerirmos de forma equilibrada.

d) Aplicação móvel. Foi desenvolvido um protótipo funcional (desenhado e programado de raiz) para uma aplicação móvel (app) de apoio à leitura de paisagens designada por “One More Place?”. Esta aplicação é um protótipo funcional de

apoio à visita de sítios com valor paisagístico, cruzando informação sobre uma determinada paisagem, a sua localização e a experiência do utilizador.

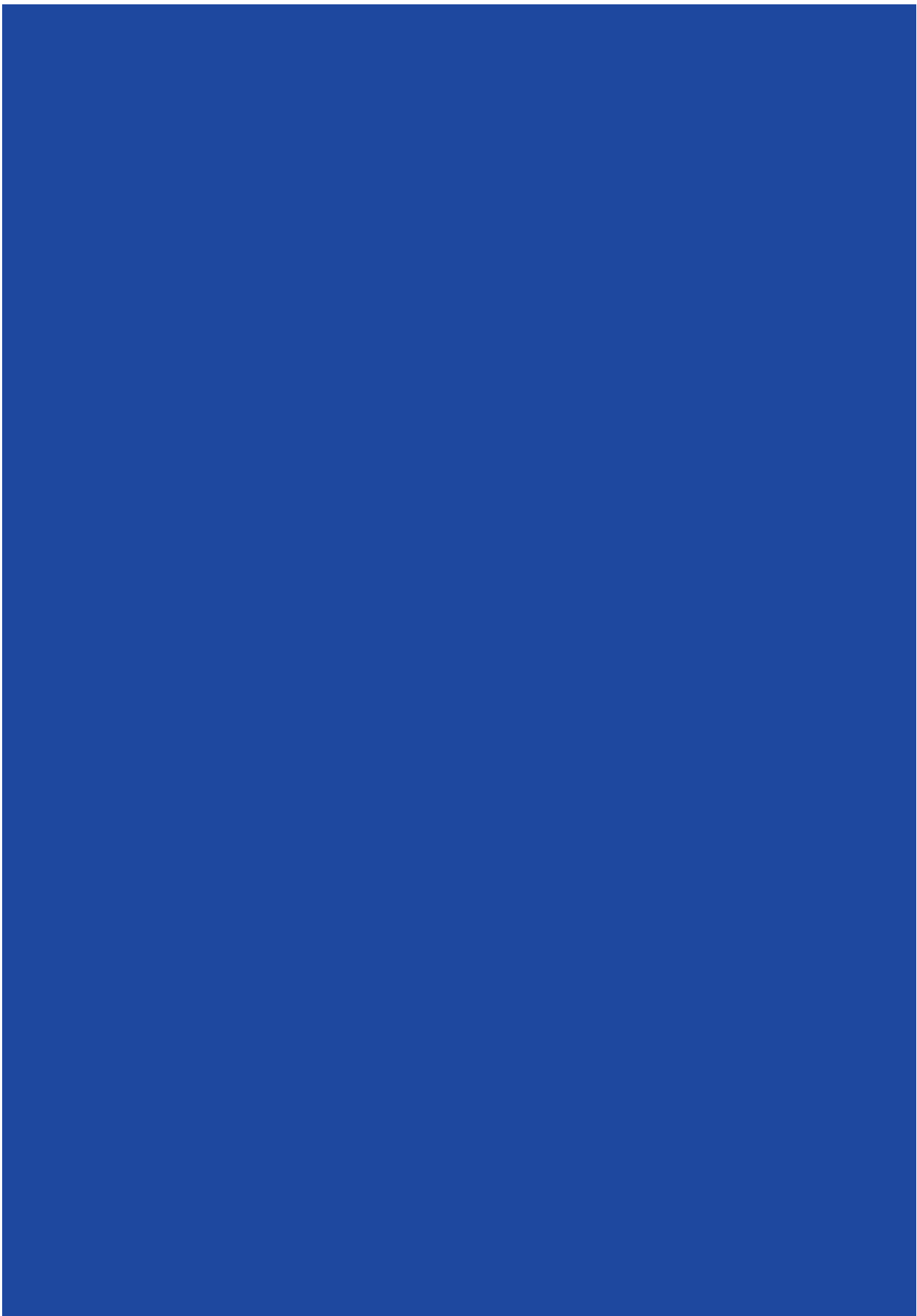
e) Atividades. Um museu constrói-se na relação com os públicos. A realização de atividades regulares dirigidas a diferentes públicos é essencial para que o Museu da Paisagem cumpra a sua missão. Entre outubro de 2017 e abril de 2019, durante o processo de construção do museu, foram-se ensaiando algumas atividades que se poderão vir a desenvolver no futuro. A realização de conferências, ciclos documentais, exposições, workshops, visitas guiadas e residências paisagistas são algumas das atividades desenvolvidas durante este período.

Onde termina a paisagem?

A sede online do Museu da Paisagem apresenta-se essencialmente como um ponto de encontro. Um local que informa sobre atividades a decorrer, onde se recomendam livros e filmes sobre paisagem. Um repositório de pontos e linhas de observação de paisagem, com imagens e textos que ajudam na sua leitura. Um espaço de exposição e reflexão para autores que trabalham o tema da paisagem. Um portal de ligação a uma Paisagem em Rede, com projetos e entidades que a trabalham sob diferentes âmbitos, escalas e territórios. E um arquivo que, com o tempo, nos dará conta das transformações da paisagem portuguesa.

Iniciada a leitura da paisagem, levanta-se uma nova questão: onde termina a paisagem? Na verdade, a paisagem é infinita, podemos percorrê-la sem fim, pois mesmo quando após um longo percurso regressamos ao ponto inicial, é já outra a paisagem que encontramos à chegada.

Cabe a todos nós, habitantes e construtores de paisagens, contribuir para uma transformação sustentável dessas paisagens.



O Museu da Paisagem e a experiência do mundo intersubjetivo

Maria João Centeno
ESCS-IPL e ICNOVA,
mcenteno@escs.ipl.pt

Palavras-chave: Paisagem,
mediação, museu digital

O Museu da Paisagem situa-se na experiência do mundo intersubjetivo, ao propor novas formas de participação no âmbito da experiência do território.

O que se pretende neste artigo é ilustrar como um museu digital se pode constituir como uma plataforma inovadora de mediação. O Museu da Paisagem não tem por objetivo substituir a experiência das paisagens, antes orientá-la, aumentando o sentimento de pertença ao lugar, bem como a capacidade de refletir e intervir. O utilizador tem a oportunidade de se transformar em um espectador emancipado (Rancière, 2008), ainda mais quando a interação entre o museu e os seus públicos não tem de estar confinada à rede digital e se propõem atividades Criativas/Lúdicas (Gomes & Lourenço, 2009) que potenciam a cidadania paisagística.

Introdução

“A experiência não é homogênea; é constitutiva de três mundos, o mundo subjectivo, o mundo intersubjectivo e o mundo natural, correspondendo a cada um destes mundos saberes diferentes, assim como diferentes modos de dizer e de fazer.” (Rodrigues, 2011, p. 47)

O Museu da Paisagem enquanto proposta de mediação museológica situa-se, a partir da experiência dos mundos natural e subjetivo, na experiência do mundo intersubjetivo.

“O mundo intersubjetivo é constituído pelo conjunto dos fenómenos de interacção entre os seres humanos. A experiência deste mundo consiste na competência não só para adoptar comportamentos adequados às diversas circunstâncias em que ocorrem estas interacções e aos conhecimentos interiorizados das normas que as regulam, mas também para atribuir sentido tanto aos fenómenos de interacção empreendidos como aos que são observados.”
(Rodrigues, 2011, p. 49)

Adriano Duarte Rodrigues distingue, a partir de Alfred Schütz, a experiência intersubjetiva dos nossos predecessores, dos vindouros e dos que nos são contemporâneos. Com os contemporâneos, devemos distinguir entre os nossos associados e os que não possuem a mesma experiência que nós, “os que são nossos contemporâneos mas de quem não temos a percepção dos movimentos nem testemunhamos os actos expressivos, mas com os quais podemos eventualmente vir a interagir” (Rodrigues, 2011, p. 51). O Museu da Paisagem pretende contribuir não só para alargar o conhecimento sobre os nossos predecessores, aqueles a quem temos acesso através da observação e interpretação do que nos deixaram, os vindouros, ao projetarmos e anteciparmos a sua experiência e os nossos contemporâneos, aqueles com quem partilhamos experiências e junto dos quais podemos potenciar diferentes modos de dizer e fazer.

O Museu da Paisagem quer pôr em causa a ideia de que “a Internet aparenta ser não selectiva, livre do poder dos curadores e verdadeiramente global” (Groys, 2018, p.18) e como:

“a Internet conduz não à emergência de um espaço público universal, mas à tribalização do público. (...) A

Internet reage às questões do utilizador, aos cliques do utilizador. Dito de outro modo, o utilizador encontra na Internet apenas aquilo que ali quer encontrar. A Internet é um suporte extremamente narcisista – é um espelho dos nossos interesses e desejos específicos. (...) O funcionamento factual da Internet baseia-se nas regras de selecção não explícitas segundo as quais os utilizadores apenas seleccionam aquilo que já conhecem ou a que estão habituados. (...) Para os utilizadores individuais, a Internet é o oposto de, digamos, um espaço urbano onde temos permanentemente de ver aquilo que não queremos necessariamente ver. Em muitos casos tentamos ignorar estas imagens e impressões indesejadas, em muitos casos estas despertam o nosso interesse, mas em todo o caso é assim que expandimos o campo da nossa experiência.” (Groys, 2018, p. 19)

Na verdade, apesar de ter como sede uma plataforma digital a que se acede através da Internet, é precisamente essa expansão do campo da nossa experiência que o Museu da Paisagem pretende propiciar. Através de escolhas curatoriais que dão a ver o que poderíamos não escolher ver, ou o que seria mesmo desconhecido para nós e para os outros, propomos “aquilo que consideramos serem os modos de agir e de falar dotados de razoabilidade” (Rodrigues, 2012, p. 33).

O desenvolvimento das tecnologias digitais, especialmente multimídia, e consequentemente o crescimento exponencial da Internet têm levantado, desde o início, a questão sobre as possibilidades de novas experiências pessoais da cultura e/ou novas formas de participação no âmbito das atividades culturais, na medida em que o espaço virtual é um espaço com menos limites e que funciona como um substituto imaterial daquilo a que faz alusão (Friedberg, 2006), possibilitando novos canais de comunicação e de distribuição de bens culturais, entre outros. No entanto, há evidências de que “as tecnologias da informação e da comunicação não vão mudar drasticamente a participação cultural nem controlar as organizações culturais. A história mostra que essas iniciativas normalmente coexistem em vez de se substituírem” (Schwarz, 1999 citado in Oost, Lavens & Pauwels, 2005, p. 108).

O que assistimos em termos de práticas culturais, mais especificamente no que aos museus diz respeito, é a uma coexistência entre museus, no sentido tradicional do termo, que conciliam a sua existência física com uma presença digital - nomeadamente através dos sítios Web, da realidade aumentada e dos objetos digitais de aprendizagem -, e o que consideramos aqui como museus digitais, museus que devem a sua existência ao mundo digital.

Os estudos existentes sobre os museus de arte com presença digital permitem afirmar que:

“os museus de arte online estimulam os seus visitantes a visitar o espaço físico do museu. (...) Conseguem atingir públicos que poderiam visitar o espaço físico do museu mas não o fazem por uma ou várias barreiras. (...) Conseguem atingir públicos completamente novos que, de outra maneira, nunca considerariam visitar um museu. (...) Acredita-se que alcancem um público mais diverso.” (Oost, Lavens & Pauwels, 2005, pp. 110-1)

O que acentua a questão das suas possibilidades de democratização, conseguindo tornar a participação cultural mais democrática, nomeadamente derrubando barreiras que impedem alguns grupos de visitar museus.

Voltando à distinção entre museus com presença digital e museus que devem a sua existência ao mundo digital, interessa salientar que estes foram precedidos, já ao longo do século XX, pela ideia de ‘museu transportável’ de Marcel Duchamp, o conjunto de reproduções em miniatura das suas obras, e de ‘museu imaginário’ de André Malraux que tinha como referência a construção de um museu extramuros. O que estaria aí em causa era a transformação dos processos tradicionais no que diz respeito a espaço, tempo, sujeito, objeto e representação, na medida em que estes ‘novos’ museus não estariam circunscritos a um espaço rígido e sacramentado que mostra objetos dentro das suas paredes (Zea & Ibáñez, 2012) e permitiriam proporcionar novas formas de difundir e criar arte e de formar públicos.

Os museus digitais retiram a sua especificidade de serem “uma coleção de objetos digitais logicamente relacionados e compostos de uma variedade de meios e pontos de acesso e em que a interação com o utilizador é flexível atendendo às suas necessidades e interesses” (Schweibenz citado in Zea & Ibáñez, 2012, p. 85).

E é precisamente a partir desta questão da interação com o utilizador que o Museu da Paisagem revela, enquanto projeto museológico, o seu carácter inovador. Se, como vimos, as tecnologias de informação e comunicação não tendem a mudar significativamente a participação cultural, no caso de um museu cuja existência é digital, o panorama parece-nos necessariamente diferente. O Museu da Paisagem, enquanto Museu de Território¹, perspectiva-se como uma plataforma de mediação que serve, entre outros, as comunidades locais, construtores e habitantes das paisagens. Se, num primeiro momento, os conteúdos disponibilizados são da responsabilidade dos promotores do projeto (que têm a função de mediar ou criar as condições de acesso aos utilizadores), a sua continuidade está intimamente imbricada com a colaboração da comunidade local, enquanto responsável social sobre o território. A plataforma museológica não pretende substituir a experiência das paisagens, mas antes orientá-la, aumentando o sentimento de pertença ao lugar, as capacidades de refletir e intervir, criando um espaço de representação que permita estabilizar a memória pública.

¹ Museu de Território tal como a UNESCO (1992) o entende, museus “cuja coleção são representativas de um território específico, mais ou menos vasto e cuja ligação a esse mesmo território se concretiza através de um conjunto de ações em articulação com a comunidade e outras instituições locais” (Santos et al, 2000, p. 22).

“Trata-se então de um novo processo transmediático, de convergências múltiplas e de reciprocidades, em que conteúdos híbridos e ubíquos definem claramente uma nova lógica de autoria e novos sistemas de distribuição e, no fundo, uma nova experiência participativa e de recepção/produção.” (Cádima, 2014, p. 273)

O museu digital ou, como gostamos de lhe chamar, ubíquo, enquanto superfície discursiva “é um texto, um enunciado, um discurso e como tal expressa a intenção e a vontade do locutor, do criador, do emissor como um demiurgo da arte e das ciências humanas com o fim de interpelar um destinatário, um alocutário, um recetor” (Zea & Ibáñez, 2012, p. 86). Mas a sua função só se cumpre quando este destinatário participa (cultura de convergência de Henry Jenkins, 2006). As modalidades de participação são, no âmbito do Museu da Paisagem, diversas e dependem da ação/comunicação das partes envolvidas. O museu digital extramuros “teve de se transfigurar num espaço comunicativo em que o conceito de contentor se desloca de uma maneira muito concreta para a formação de espaços de re-significação, através de novas estratégias de comunicação que procuram fazer (sentir, pensar, saber, querer) o público utilizador do museu para educá-lo, instruí-lo e emocioná-lo” (Zea & Ibáñez, 2012, p. 84).

Em 2016, o governo britânico destacou, através do Livro Branco da Cultura (o segundo a ser publicado num período de 50 anos), o facto de “o compromisso com as artes e a cultura trazer alegria, melhorar a qualidade de vida, aumentar a autoestima, juntar as comunidades, melhorar a saúde mental e ajudar as pessoas a manter níveis de independência e curiosidade” (DCMS, 2018, p. 18). A tecnologia digital veio precisamente aumentar a oportunidade de transformar esse compromisso com as artes e a cultura, permitindo às organizações culturais comprometerem-se com mais pessoas, alcançarem novos públicos e integrarem a experiência do seu mundo intersubjetivo. Pode inclusivamente permitir uma relação mais significativa ou profunda com os públicos, maior interatividade com os utilizadores que tomam decisões sobre a sua experiência e geram o seu próprio conteúdo. O utilizador tem a oportunidade de se transformar em um espectador emancipado (Rancière, 2008), renovando os mecanismos criativos e redimensionando os significados através de uma experiência mais didática, cultural, interativa e artística. A palavra que nos ocorre é imersão,

“os dispositivos de manuseio permitem ao espectador uma nova experiência sensorial através dos sentidos e das ferramentas que estes espaços podem oferecer e podem ser manipulados pelo próprio utilizador” (Zea & Ibáñez, 2012, p. 86).

A comunicação digital pode gerar um maior nível de compromisso cultural. “As audiências mais jovens constituem uma oportunidade para as organizações culturais aumentarem o compromisso em virtude dos seus elevados níveis de sofisticação tecnológica e consumo digital” (DCMS, 2018, p. 21), traduzidos na capacidade de selecionar, partilhar e distribuir conteúdo. A cultura digital, sendo uma cultura participativa, pode permitir a reconstrução da vida social e dinamizar novas modalidades de organização mais colaborativas.

No entanto, disponibilizar conteúdo digital não significa que os públicos automaticamente se comprometam. É necessário todo um trabalho de mediação entre a organização e os públicos para concretizar esse compromisso. Parte desse trabalho passa pela comunidade local e aquilo que lhe interessa. Qualquer projeto que encoraje a comunidade local a contribuir com informação e/ou imagens poderá ser bem-sucedido (exemplo do projeto inglês *Enrich the List* que recebeu 400.000 imagens de edifícios e lugares históricos espalhados por Inglaterra, DCMS, 2018); e essa é só uma das modalidades de participação possíveis.

2. A Mediação nos Museus Digitais

A importância dos museus no cenário educativo, permitindo-lhes participar ativamente no processo de ensino-aprendizagem, é indiscutível, principalmente a partir do momento em que passaram a disponibilizar Serviços Educativos (surgiram nas artes plásticas ligados às práticas museográficas e concretamente, em Portugal, no Museu Nacional de Arte Antiga pela mão do então diretor João Couto na década de 50 do século XX). A valorização da educação ou formação dos públicos tem sido um dos eixos de atuação mais marcantes da atividade das organizações socioculturais atendendo à urgência de enformar o espaço simbólico em que elas e os públicos se movimentam.

No entanto, existem ainda muitos desafios para que os museus digitais possam atuar de forma ativa como espaços educativos. Promover a aproximação aos bens ambientais e culturais não é tarefa fácil, já que esses bens não se adequam de forma harmoniosa a todos os públicos, ainda mais quando se trata de sensibilizar o outro para uma cidadania paisagística. Logo, propomos que esta sensibilização seja pensada em termos de faixa etária, mas também enquanto possibilidade de realizar inovadoras práticas de mediação.

“A obra é difundida graças à actividade da organização, o sistema de referências do receptor é redimensionado no confronto argumentativo que, por exemplo, os Serviços Educativos proporcionam ao questionar as várias dimensões da obra, e o cenário de interacção em que se dá a apreensão é responsável por incentivar no receptor uma prática dialógica que enriquece a capacidade de escolha do indivíduo.” (Cen-teno, 2012, p. 155)

e consequentemente a experiência do mundo intersubjetivo, permitindo-lhe adotar comportamentos adequados às dinâmicas relacionais.

Tanto a paisagem como a mediação resultam de processos vivos, dinâmicos, coletivos e contínuos. A interação entre um museu digital e os seus públicos não está confinada à rede digital, estendendo-se, por exemplo, a uma escola, através da realização de um ateliê, de um jogo ou de uma exposição, a uma livraria, aquando do lançamento de uma das suas edições, a uma sala de cinema, na participação num ciclo ou festival, ou à rua, através de uma caminhada ou de uma aplicação para dispositivos móveis. É a convergência entre digital e analógico.

O cenário da interação em que se propõem diferentes formas de descoberta e apropriação é perspectivado para enriquecer a capacidade de escolha de cada um.

“Nesta vontade de aproximar públicos e obras, cruzam-se actividades ligadas à produção-difusão e à re-

produção-formação, pretendendo-se, então, renovar o próprio processo produtivo. (...) A animação pode contribuir para romper, utilizando uma expressão de Giddens, com a ‘fixidez espaço-temporal’, subvertendo rotinas há muito institucionalizadas. Noutros casos, permite a fidelização, o alargamento e a formação de públicos, contribuindo, mais ou menos decisivamente, para ultrapassar o mero efeito de marketing cultural, imprescindível, sem dúvida, mas de cariz demasiado efêmero.”
(Santos, 1998, pp. 249-50)

No âmbito da formação de públicos ou sensibilização da população em geral para as artes, como a denomina Maria de Lourdes Lima dos Santos, podemos identificar quatro grupos de atividades:

“actividades que se designaram de Contemplativas, dado que agrupam um conjunto de práticas mais destinadas à observação/audição, incluindo as Visitas guiadas, Expo-sições, Publicações e as Acções de divulgação; (...) As actividades Formativas implicam acções relacionadas com a frequência de cursos de Formação geral ou Formação vocacionada, mas também com a organização de festivais e de conferências e debates. (...) O terceiro padrão – actividades Criativas/Lúdicas – é constituído sobretudo por acções que envolvem a experiência e a participação. As Oficinas/ateliês, a Animação em férias lectivas e os Concursos/passatempos são as actividades que mais se destacam sendo, por norma,

dirigidas a um público infantil/
juvenil. Por último refiram-se as
acções intituladas de actividades
De palco. Este conjunto, incluín-
do marginalmente as conferências
e debates, é muito mais expressi-
vo para as actividades ligadas ao
espec-táculo e animação.” (Gomes &
Lourenço, 2009, pp. 122-3)

O Museu da Paisagem pretende, através de formas inovadoras de mediação, dinamizar actividades Criativas/Lúdicas que potenciem a cidadania paisagística, a participação através da experiência do território e a vivência em conjunto.

“O tema Paisagem e a sua ‘leitura’ é não apenas uma preocupação instrutiva mas também educativa na medida em que potencia uma formação mais integral dos alunos e das pessoas em geral para mais conscientemente poderem intervir civicamente – na sua leitura, na sua defesa, na sua utilização, na sua preservação ecológica.” (Martinha, 2013, p. 109)

Apreender, com todos os sentidos, a paisagem e as suas várias “camadas” implica a exploração e um quadro variado de leituras. Na verdade, a paisagem não é exterior aos indivíduos que a habitam e deve ser percecionada “a partir de dentro”, em situação de imersão, mobilizando simultaneamente os sentidos e o intelecto. Pretende-se que os utilizadores não sejam meros visitantes que se dirigem ao museu para encontrar informação sobre os lugares, mas cidadãos plenos, atores comunitários e institucionais, locais e regionais, que o carreguem com as suas experiências, memórias, reflexões, e lhe confirmem densidade e enraizamento. O Museu da Paisagem perspectiva-se a partir de utilizadores que contribuem e enformam um sistema participativo; mais do que um serviço educativo, propõe-se a mediação numa perspectiva de desenvolvimento cultural do território.

Referências bibliográficas

- Cádima, F. R. (2014). "Sobre o Digital: Convergência, Divergência, Fractura" in Sàágua, J. & Cádima, F. R. Comunicação e Linguagem: Novas Convergências, Livro de Homenagem ao Prof. Adriano Duarte Rodrigues. Lisboa: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, UNL, pp. 265-286.
- Centeno, M. J. (2012). As Organizações Culturais e o Espaço Público, A Experiência da Rede Nacional de Teatros e Cineteatros. Lisboa: Ed. Colibri.
- DCMS (2018). Culture is Digital. London: Department for Digital, Culture, Media & Sport.
- Friedberg, A. (2006). The Virtual Window. Cambridge: MIT Press.
- Gomes, R. T. & Lourenço, V. (2009). Democratização Cultural e Formação de Públicos: Inquéritos aos 'Serviços Educativos' em Portugal. Lisboa: Observatório das Actividades Culturais.
- Groys, Boris (2018). Entrevista por António Guerreiro, Revista Electra, 1, Lisboa: Fundação EDP, pp. 14-23.
- Martinha, C. (2013). 'Ler a Paisagem': uma forma dos alunos desenvolverem o seu spatial thinking?, CEM Cultura, Espaço & Memória: Revista do CITCEM, vol. 4, pp. 107-117.
- Oost, O. van, Lavens, A. & Pauwels, C. (2005). "Online Art Museums and Virtual Museum Participation" in Dragojevic, Sanjin et al (ed.) eCulture: The European Perspective, Cultural Policy, Creative Industries, Information Lag. Zagreb: Institute for International Relations, pp. 107-114.
- Rancière, J. (2008). O Espectador Emancipado (or. Le Spectateur Emancipé). Lisboa: Orfeu Negro, 2010.
- Rodrigues, A. D. (2011). O Paradigma Comunicacional, História e Teorias. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Santos, M. de L. L. dos et al (2000). Inquérito aos Museus em Portugal. Lisboa: Instituto Português de Museus.

Zea, H. P. & Ibáñez, L. A. A. (2012). El Museo Virtual, Una Reflexión desde la Sociedad del Conocimiento, Revista Digital de Gestión Cultural, Año 2, número 5, pp. 77-88.



Materializar o imaterial: construir e comunicar um museu digital

Ricardo Pereira Rodrigues
ESCS-IPL, rprodrigues@escs.ipl.pt

Nuno Palma,
ESCS-IPL, npalma@escs.ipl.pt

Palavras-chave: Comunicação
multimédia, design de interfaces,
produção multimédia, Human Computer
Interaction.

Como tornar tangível e comunicar um museu digital? Foi a partir desta linha imaginária que partimos para a construção de um museu que não possui uma coleção, um espólio ou edifício e que se materializa a partir de uma plataforma digital participativa e de cariz museológico, um website que apresenta uma lógica de curadoria de conteúdos multimédia em permanente diálogo entre a paisagem e os múltiplos agentes que exercem ação no território.

O presente artigo tem por objetivo a descrição e mapeamento dos processos de construção e produção multimédia das interfaces que formam o ecossistema comunicacional do Museu da Paisagem; explicitar o exercício da conceção e produção da rede de interfaces que forma a comunicação multimédia do projeto e que concretiza a relação e mediação com o museu virtual.

Introdução

Ao mencionarmos a palavra “museu”, somos de imediato remetidos para um conceito com um território vasto, mas onde a ideia de um lugar físico, edificado, projeta uma imagem de destaque no imaginário desta organização. Um conceito que evoluiu a caminho de uma definição abrangente e que hoje se pode materializar de diferentes formas.

A par com este percurso cruzam-se as tecnologias digitais que modificam as diferentes faces do quotidiano dos indivíduos e das suas instituições que, em particular pelo advento da Internet e do manancial de informação disponibilizada pela World Wide Web, criam as condições favoráveis que permitem acelerar a convergência de tecnologias e conteúdos, modificando os padrões de produção, consumo e os próprios produtos e serviços de âmbito cultural.

É neste contexto que a museologia contemporânea se desenvolve e que a interação entre a instituição museu e os seus públicos se constrói e mantém, valendo-se de uma rede de interfaces de comunicação desmaterializadas (dispositivos com ligação à Internet, plataformas de redes sociais digitais, páginas Web, aplicações multi-média interativas para dispositivos móveis, etc.).

De entre as várias interfaces disponíveis, o telefone moderno é um dos elementos centrais na conquista da ubiquidade do museu que está em permanente movimento em redor e na mediação com os seus públicos. Essencial na comunicação, na recolha e pesquisa de informação, na leitura, em processos de compra e até como meio de pagamento ou plataforma de entretenimento, tornou-se no primeiro meio de massa que é simultaneamente um meio pessoal. Um “tudo em um” que transportamos connosco e que nos permite a fruição, criação e disseminação de conteúdos em qualquer momento ou lugar.

Estão assim reunidas as condições essenciais para que estas máquinas, de uso massificado, despertem o interesse e sejam tidas em conta nas estratégias de comunicação digital dos museus.

A par do telemóvel existem outras tendências, que devem ser levadas em consideração, na estratégia e produção de conteúdos e experiências enriquecedoras e participativas, das quais vamos destacar os exemplos mais significativos. Do ponto de vista da distribuição é importante uma reprodução de conteúdos em multiplataforma (numa lógica de crossmedia) que inclua vários meios (textos, imagens, sons e vídeo) e que se adapte ao contexto de receção de cada público. Mais laborioso e dispendioso será a criação e distribuição de conteúdos transmediáticos, que se desenvolvem, na mesma medida, através de vários meios e vários canais de comunicação, mas de forma a permitir diferentes pontos de contacto com a narrativa, expandido, em vez de repetir, o conhecimento e a compreensão sobre um determinado objeto, coleção ou tema.

Foi a partir deste eixo que se procurou ensaiar e materializar um museu digital, através da construção de um sistema comunicacional de interfaces que assumem o papel da mediação dos públicos com o Museu da Paisagem, através de um conjunto de interfaces digitais e físicas que permitem uma circulação de conteúdos diversificados e que acrescentam significado se forem consumidos de forma independente mas que ganham outras camadas de conhecimento quando se expandem além do seu suporte original. Este sistema tem como plataforma principal o website responsivo do Museu da Paisagem, que se prolonga, de uma forma mais personalizada e íntima, para o espaço das redes sociais digitais, e é complementado pela edição de livros e guias impressos ou digitais e uma aplicação para dispositivos móveis.

1. A Mediação nos Museus Digitais

A plataforma digital, construída para servir de casa do Museu da Paisagem, de acesso generalizado, é em simultâneo a casa e o sítio institucional do Museu, um requisito basilar essencial para edificar um sistema comunicacional eficaz onde o tempo e o espaço do Museu ganham toda uma nova dimensão, tornando disponível toda a informação sobre a missão, os objetivos e os serviços, como também a visita do próprio Museu (Abreu, 2013, p. 66).

A convergência de meios e culturas (Jenkins, 2006) realiza-se no projeto através de uma abordagem transmediática que torna a relação do utilizador efetiva e interativa com os conteúdos e em diálogo com o Museu. Esta abordagem recorre a mecanismos que permitiram projetar conteúdos que se desenvolvem através de vários meios e vários canais de comunicação (digitais e/ou analógicos), desenhando um ecossistema de narrativas, com formatos diferentes que criam diferentes pontos de contacto com o Museu e onde um meio remete para outro.

A comunicação multimédia¹, como forma de comunicação que engloba vários meios para transmitir mensagens para múltiplos intermediários, funcionou ao longo da construção de todo o projeto como uma forma expressiva de assegurar, contínua, sustentada e coerentemente, a comunicação do projeto com os seus públicos a partir de combinações de vários elementos dos tipos de informação multimédia.

¹ O termo multimédia é aqui utilizado como a combinação, controlada pelo computador, de texto, gráficos, imagens, vídeo, áudio, animação e qualquer outro meio pelo qual a informação possa ser representada, armazenada, transmitida e processada sob a forma digital, em que existe pelo menos um tipo de médium estático - textos, gráficos ou imagens, e um tipo de médium dinâmico - vídeo, áudio ou animação (Fluckiger, 1995; Chapman & Chapman, 2000; Ribeiro, 2012).

O texto, como meio estático de excelência e uma das formas mais relevantes de comunicação assíncrona (desfasada do tempo), assume aqui um papel preponderante na construção dos conteúdos do museu, um fio condutor para a equipa e para os visitantes. O registo escrito fixou a história, narrativa e experiência dos lugares, desde as primeiras saídas de campo exploratórias, que serviram de base para abordar a paisagem e o ponto de partida para os outros suportes, permitindo diferentes narrativas e linguagens, complementares que potenciaram o desdobramento para outros tipos de conteúdos numa lógica transmediática, na construção de narrativas centrais e outras complementares entre meios (e.g. títulos, legendas, anotações, etc.). Na sua vertente digital, em hipertexto, permitiu construir, através da remissão, um conjunto de ligações para fontes externas ou para camadas mais profundas das narrativas criadas.

A imagem e em particular a fotografia, isolada ou reunida em galerias, permitiu revelar em vez de contar, criando uma experiência imersiva, evocando estados emocionais ou através da recriação visual das narrativas documentadas.

O formato vídeo, como expressão audiovisual, permitiu fixar os testemunhos dos intervenientes ou relatar as ideias e explicações de especialistas, bem como o mergulho do visitante no tempo e espaço da paisagem. O áudio, ao serviço do vídeo, ou de forma isolada, permitiu a reconstrução de ambientes e imaginários ou intensificar ou suavizar a narrativa e os estados emocionais presentes na narrativa.

A linguagem infográfica, ainda que conduzida para um papel secundário, fez parte da produção multimédia possibilitando a descrição dos processos, a relação dos pontos de paisagem com a sua localização, a par da ilustração, que apoiou a equipa na construção dos conceitos e na recriação de cenários, eventos e participantes (fauna, flora, património edificado, etc.).

2. A arquitetura de um museu com sede digital

Um dos desafios que se impõe no desenvolvimento de uma plataforma Web como

o Museu da Paisagem é a implementação de uma interface que proporcione uma experiência consistente através de diferentes dispositivos e navegadores. A grande variedade de dispositivos existente determina uma reflexão sobre diferentes dimensões de ecrã, diferentes funcionalidades suportadas pelos navegadores e diferentes formas de interação. De forma a ultrapassar os constrangimentos impostos pela existência de ecrãs de dimensões variadas, o desenvolvimento das interfaces foi baseado na abordagem de web design responsivo (Marcotte, 2011) que, através da reconfiguração dos vários elementos das páginas, permite uma adaptação da interface às características de cada ecrã. A tentativa de adaptar uma interface a vários formatos e dimensões de ecrã pode levar à decisão de reconfigurar os conteúdos e serviços disponibilizados para cada dispositivo (Jehl, 2014). A variação dos conteúdos disponibilizados em função do tipo de dispositivo não é algo esperado pelos utilizadores (Wroblewski, 2011) e, dadas as recomendações atuais, foi seguida a lógica One Web (Rabin, 2008), permitindo o acesso a todos os conteúdos e serviços através de qualquer tipo de dispositivo, reconfigurando apenas o modelo de apresentação. A implementação de uma solução baseada nas premissas do web design responsivo foi feita com recurso à criação de um framework próprio, baseada no sistema CSS Flexbox. Dadas as especificidades gráficas da plataforma Web do Museu, considerou-se que a utilização de um dos vários frameworks existentes no mercado não seria facilmente enquadrada no desenvolvimento das interfaces. Assim, a solução desenvolvida passou pela criação de uma interface responsiva, que se adapta às diferentes características dos dispositivos existentes, mantendo o acesso a todos os conteúdos e serviços disponibilizados pela plataforma e proporcionando uma experiência de utilização consistente em diversos contextos de mediação.

A plataforma do Museu disponibiliza conteúdos de natureza diversificada (texto, imagem, vídeo, áudio, mapa), organizados de forma interdependente entre si. Dada a variedade de formatos e inter-relações dos conteúdos, impôs-se o desenvolvimento de um sistema de gestão de conteúdos personalizado, que permitisse dar uma resposta eficiente às necessidades de gestão, edição e publicação de conteúdos. A aplicação que suporta a plataforma foi desenvolvida com recurso à linguagem PHP, segundo a arquitetura Model-View-Controller, permitindo flexibilidade, modularidade e reutilização de componentes durante o desenvolvimento das várias funcionalidades do sistema (Sanders, 2013).

A utilização de um sistema de gestão de conteúdos disponibilizado por terceiros permitia, numa primeira fase, acelerar o processo de desenvolvimento mas pode-

ria comprometer a implementação de funcionalidades específicas exigidas pelo projeto (Barker, 2010). A gestão de pontos de paisagem associados a coordenadas geográficas que, por sua vez, se encontram relacionadas com o modelo de divisão territorial NUTS, constitui um bom exemplo de informação cuja gestão e armazenamento exigem o desenvolvimento de uma solução personalizada.

O Museu da Paisagem tem na secção de exposições uma das áreas com maior diversidade de conteúdos e possibilidades de configuração da interface. Este módulo do sistema foi desenvolvido em função das necessidades criadas pelos vários tipos de configuração exigidos para cada exposição, implementando opções de personalização enquadradas no modelo de conteúdos definido. Um sistema de gestão de conteúdos que não reflita as necessidades impostas pelo modelo de conteúdos pode ter um impacto extremamente negativo no sucesso de um projeto e criar situações difíceis de contornar (Barker, 2010). Para a gestão desta área da plataforma foi criado um sistema que permite a publicação de exposições enquadradas em vários tipos de interfaces moldadas através de várias opções de configuração. Neste contexto, uma exposição pode ser composta por vários tipos de conteúdos interativos como textos, imagens, vídeos ou sons. Este tipo de personalização de possibilidades de gestão de conteúdos e configuração da interface disponibilizadas por um sistema pode revelar-se determinante não só na experiência de utilização, mas também na qualidade dos conteúdos publicados (Bartas, 2015).

O desafio de materializar uma proposta de mediação da paisagem num contexto Web exige uma reflexão sobre como implementar um projeto que, pela sua natureza, não se aproxima das experiências digitais mais convencionais. As ferramentas e estruturas, que, em muitas situações, facilitam o desenvolvimento de projetos digitais, podem não apresentar vantagens na conceção de projetos com especificidades únicas. Assim, a singularidade da plataforma Museu da Paisagem, enquanto proposta de mediação, fica também espelhada nos processos da sua construção.

O projeto One More Place? é um protótipo funcional de uma aplicação (app) de apoio à visita de sítios com valor paisagístico, que cruza informação sobre uma determinada paisagem, a sua localização e a experiência do utilizador. Este protótipo funciona como a infraestrutura base e ensaio para uma futura app do Museu da Paisagem.

A construção deste protótipo, para ambiente móvel Android², é baseada na localização geográfica do utilizador para permitir o apoio à exploração e visita da paisagem. A app funciona como um sistema digital e interativo que disponibiliza informação multimédia útil para a visita, leitura e experiência de uma paisagem e que assim contribui, no seu papel de mediador, para dar a conhecer aos seus utilizadores os locais com valor paisagístico. Funciona igualmente como um auxiliar no acesso e leitura de paisagens, identificando pontos-chave e fornecendo informação relevante.

As funcionalidades disponibilizadas permitem que o utilizador proceda a comentários, carregue imagens, pontue paisagens e adicione uma paisagem a uma lista de favoritos ou uma lista de paisagens a visitar. Na construção do algoritmo que sustenta o sistema foi, numa primeira fase, necessário começar por definir o conceito de paisagem. Este conceito surge, neste contexto, como um elemento que se inscreve num território e que pode ser observado através de vários pontos. Um ponto a que o utilizador se irá dirigir para visitar e que é, em simultâneo, o local onde se vê a paisagem pretendida e não o lugar em si (e.g. não visualizamos uma fotografia da Ponte 25 de Abril, mas uma imagem da ponte que foi captada a partir do Passeio Ribeirinho de Alcântara).

A app utiliza a localização do dispositivo, usado pelo utilizador, de forma a criar a interação com este através de um sistema de rastreamento da localização (GPS³) e o ponto de partida para a interação pode ser despoletado a partir de um cenário em que o utilizador está na área delimitada de um ponto de interesse (ou nas suas proximidades) e recebe um alerta que o informa dessa condição. A partir daqui tem acesso a um ecrã com informação detalhada sobre a paisagem.

Noutro cenário, em que o utilizador está a planear um percurso e seleciona o marcador de um ponto de interesse, tem acesso a informação breve sobre os diferentes

² O Android é um sistema operativo para dispositivos móveis propriedade da Google e que é disponibilizado num grande número de dispositivos produzidos pelas empresas líder neste sector.

³ Sigla que designa Global Positioning System, uma tecnologia que usa a comunicação via satélite para identificar e transmitir as coordenadas geográficas do utilizador (latitude, longitude e altitude) para um dispositivo (Proctor, 2011, p. 105).

pontos de interesse da área escolhida e pode, no decorrer desta tarefa, ir adicionando pontos à sua lista de favoritos.

Durante este processo de mediação, a participação do utilizador é determinante para o sucesso e crescimento da base de dados que alimenta a app e por isso foi necessário criar incentivos para que os utilizadores visitem os locais com valor paisagístico. Estes incentivos foram introduzidos através de dinâmicas próprias de uma rede social digital aplicando um conjunto de princípios de gamificação⁴ da app.

Dos princípios de gamificação implementados fazem parte um sistema de pontuação, unidade de medida que distingue os utilizadores por níveis (principiante, turista, curioso, viajante, aventureiro e explorador) e que aparecem materializadas na app sob a forma de medalhas. Estes pontos são o reflexo das ações do utilizador e ele evolui a partir do cumprimento destas, passando para um nível superior e ganhando acesso a novas informações nos seus mapas (novas paisagens). São ainda propostos desafios que procuram aumentar a motivação do utilizador para continuar a usar a app, na medida em que é apresentada ao longo do tempo uma seleção de sugestões, desafios e percursos sobre determinados pontos.

4. Redes sociais digitais, a narração como testemunho do quotidiano do museu

A comunicação do Museu da Paisagem integra um perfil criado na plataforma Facebook e outro criado na plataforma Instagram. Estes canais de comunicação permitem um diálogo regular e bidirecional com os seus visitantes e são trabalhados de forma complementar ao website. Para cada um foi criada uma persona com objetivos diferenciados, assim, ao Facebook foi destinada a tarefa de partilhar conteúdos que privilegiam o formato mais informativo e factual, a promoção de eventos, ações e conteúdos da rede de colaborações institucionais do Museu ou de organizações com missões semelhantes ou afins às do Museu. O tom escolhido para a comunicação neste canal é mais institucional e próximo da linguagem usada no website e pretende funcionar como espaço de curadoria de conteúdos que,

⁴ As estratégias de gamificação resultam do uso do pensamento associado aos jogos e às mecânicas de jogo e que permitem resolver problemas, conquistar, seduzir e entreter os utilizadores. Na prática funcionam como estruturas de recompensa, reforço positivo e ciclos de feedback subtis (Zichermann & Cunningham, 2011).

não sendo na sua maioria da autoria do Museu apresentam pontos em comum com as atividades, investigação e missão deste projeto.

Neste espaço há ainda lugar para a auscultação, em particular dos visitantes do Museu, mas também da comunidade em geral, onde são reunidos os relatos e opiniões pessoais de quem já interagiu com o Museu ou participou nas suas atividades.

Para o Instagram, a estratégia passou por criar um perfil que se apresenta com uma voz que pretende funcionar como o narrador do quotidiano do Museu da Paisagem onde são partilhados conteúdos diretamente relacionados com as atividades do Museu e uma seleção de momentos de bastidores dos processos, metodologias e ações da equipa. Um lugar intimista, com um discurso próximo dos seus visitantes mais regulares.

Referências bibliográficas

Abreu, J. (2013). *Museus: Identidade e Comunicação Instrumentos e contextos de comunicação na museologia portuguesa*. Tese de Doutoramento não publicada. Lisboa: ISCTE-IUL.

Barker, D. (2010). *Web Content Management Systems*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.

Bartas, A. (2015). *Choosing a CMS Your Organization Will Love* [online]. Disponível em: <https://alistapart.com/article/choosing-a-cms-your-organization-will-love/> (Consultado: 18 abril 2019).

Chapman, N. & Chapman, J. (2000). *Digital Multimedia*. New York: John Wiley & Sons.

Fluckiger, F. (1995). *Understanding Networked Multimedia: Applications and Technology*. United Kingdom: Prentice Hall.

Jehl, S. (2014). *Responsible Responsive Design*. New York: A Book Apart.

Jenkins, H. (2006). *Converge Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Marcotte, E. (2011). *Responsive Web Design*. New York: A Book Apart.

Marcotte, E. (2010). *Responsive Web Design, A List Apart* [online]. Disponível em: <https://alistapart.com/article/responsive-web-design> (Consultado: 20 abril 2019).

Rabin, J. (eds.) (2008). *Mobile Web Best Practices 1.0: Basic Guidelines* [online]. Disponível em: <https://www.w3.org/TR/mobile-bp/> (Consultado: 17 abril 2019).

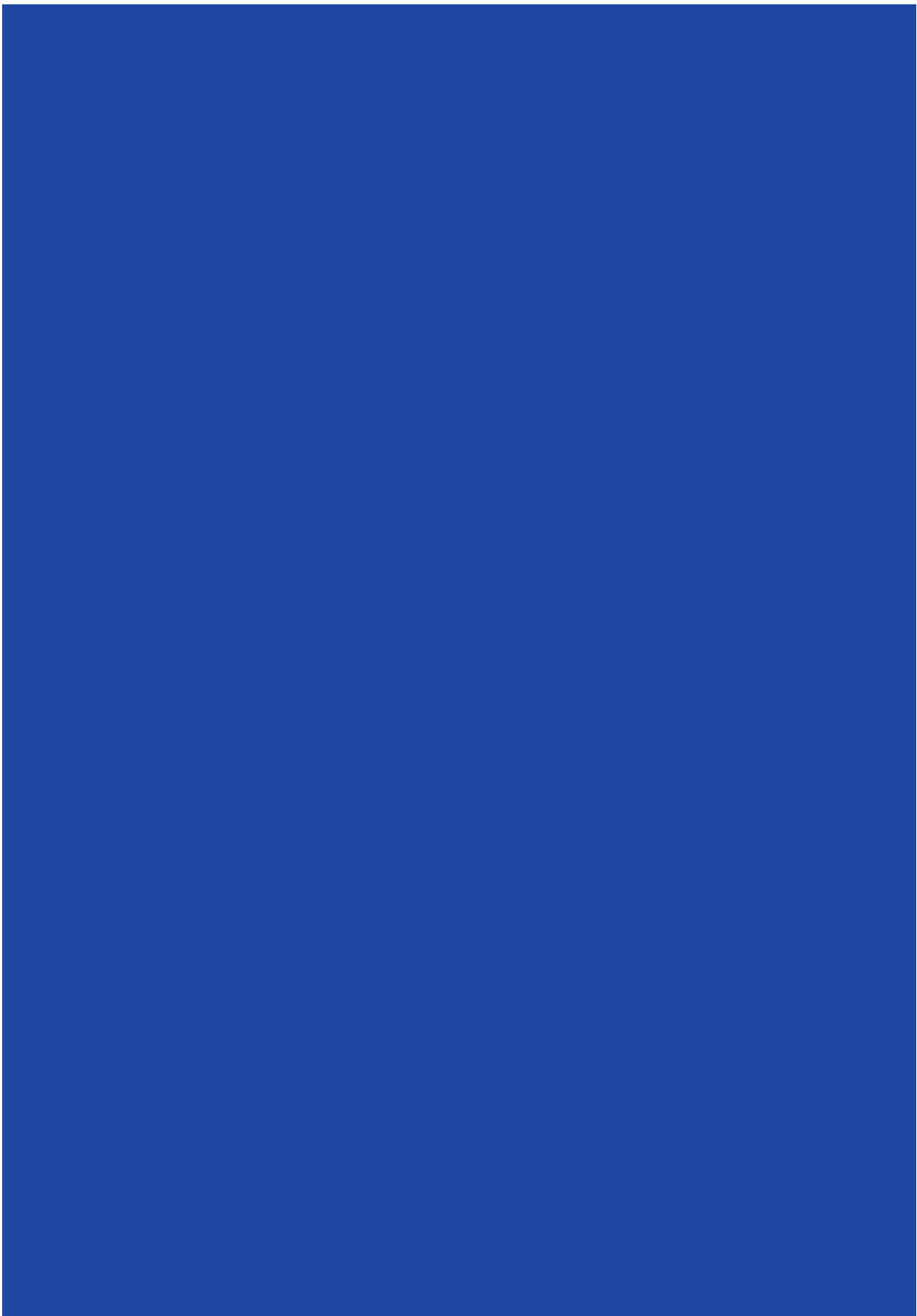
Proctor, N. (eds.) (2011). *Mobile Apps for Museums*. Washington, DC: The AAM Press.

Ribeiro, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interactivas. Lisboa: FCA-Editora de Informática.

Sanders, W. (2013). Learning PHP Design Patterns. Sebastopol: O'Reilly Media.

Wroblewski, L. (2011). Mobile First. New York: A Book Apart.

Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol. CA: O'Reilly.



Texturas impermanentes: paisagens do Tejo

Margarida Carvalho

Ficha técnica da exposição Texturas
impermanentes: paisagens do Tejo

Coordenação Museu da Paisagem:
João Gomes de Abreu

Curadoria: Margarida Carvalho

Produção: Catarina Neves, Joana
Gregório, Matilde dos Reis

Textos: Margarida Carvalho, Maria
Manuel Pedrosa

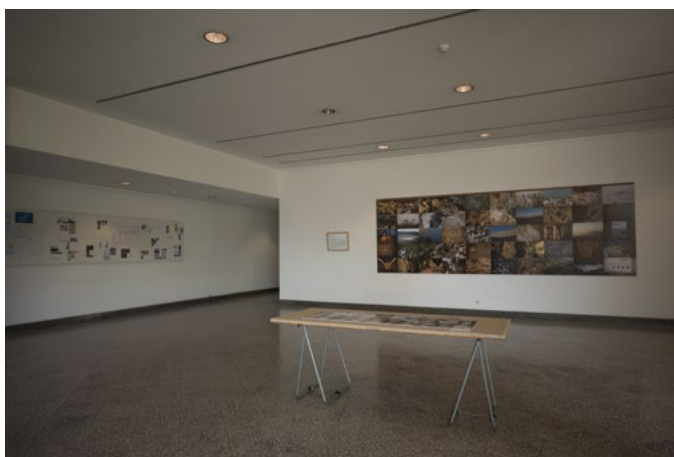
Fotografias: Catarina Neves,
Filipa Ribeiro, Joana Gregório,
Joana Perre, João Gomes de Abreu,
Mariana Rita, Matilde dos Reis

Desenhos e ilustrações: Matilde
dos Reis, Miguel Reis, Tomás Reis

No âmbito da inauguração do Museu da Paisagem, uma plataforma digital de cariz museológico dedicada à cidadania paisagística, foi apresentada a exposição Texturas impermanentes: paisagens do Tejo, que decorreu de 11 de abril a 3 de maio de 2019 na Escola Superior de Comunicação Social do Politécnico de Lisboa. As fotografias que documentam a exposição e a sua montagem são da autoria de Bernardo Matias, Catarina Neves, Joana Gregório e João Gomes de Abreu.



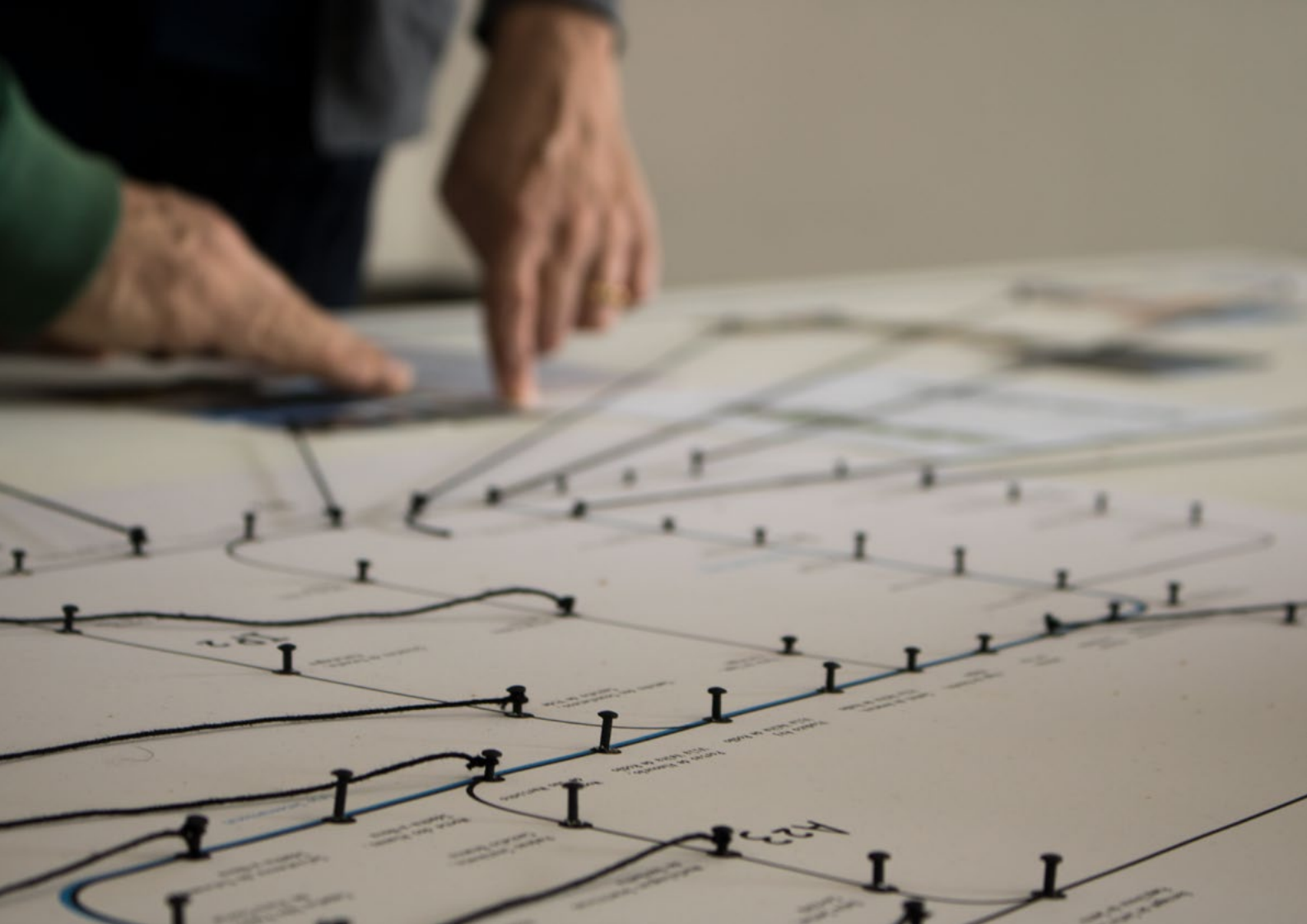
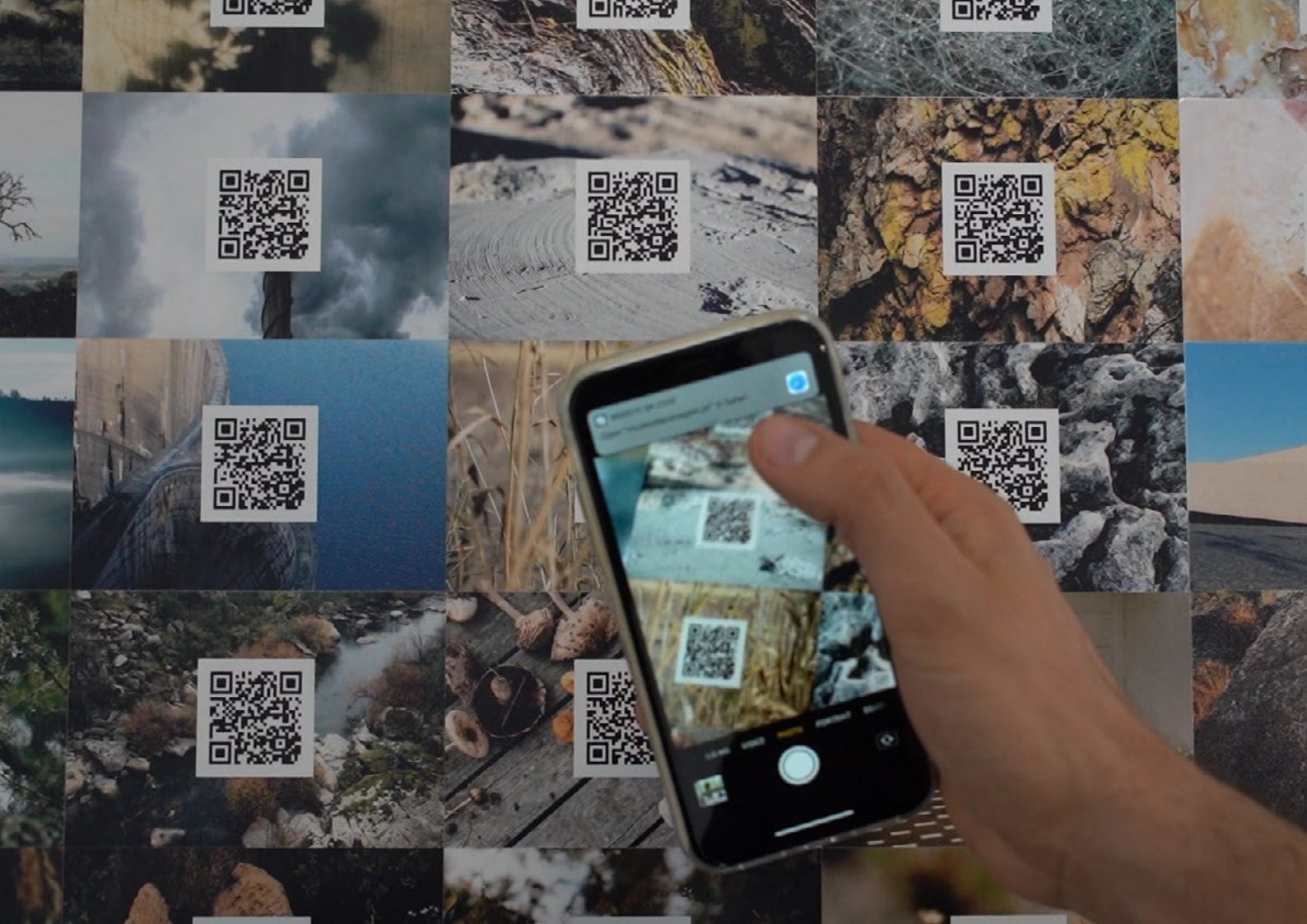
A exposição coletiva Texturas impermanentes: paisagens do Tejo reúne um conjunto de fotografias realizadas em vários pontos de observação, situados no seio da bacia hidrográfica do Tejo, durante o trabalho de campo levado a cabo para a criação do Museu da Paisagem. O recurso à fotografia favorece, simultaneamente, uma análise das paisagens e das qualidades e matérias dos lugares que influenciam a atividade humana, bem como a observação do modo como esta intervém e molda as paisagens. A escolha das fotografias seguiu o critério de um olhar aproximado, mergulhado nas texturas da paisagem, sujeitas a mudanças e reconfigurações permanentes, ao invés de um olhar panorâmico atento à divisão do território, aos seus limites e diferenças. Deste modo, procurou-se criar um diálogo visual entre fragmentos de paisagens do Tejo, aproximando e fazendo tocar a singularidade de registos fotográficos que vão ao encontro de detalhes e particularidades paisagísticas. Este envolvimento na espessura das coisas, uma imersão nas suas qualidades, afinidades e rimas, apelava a um suporte expandido de exposição, no qual as imagens se tocassem, sem os limites das molduras, desafiando o espectador a navegar este painel de composição visual de uma forma exploratória e fragmentária.



Enfatizando uma dimensão de presença física, ao laborar a partir de materiais que apelam ao olhar e ao tato, como a impressão fotográfica e a superfície de madeira que lhe serve de suporte, a exposição *Texturas impermanentes: paisagens do Tejo* convoca igualmente, de modo subtil, várias operações relacionadas com o ambiente digital onde se encontra alojado o Museu da Paisagem. A seleção é uma delas, aqui incidindo sobre o arquivo de imagens fotográficas do Museu da Paisagem, que serviu de ponto de partida para a escolha e aproximação de um conjunto de registos fotográficos, criando-se assim uma montagem de paisagens do Tejo. Simultaneamente, fazendo face à composição visual, sobre uma mesa, encontram-se as mesmas imagens, às quais se adicionou a possibilidade de interatividade, conectando-as com novas camadas de informação no Museu da Paisagem: a identificação dos lugares e outras fotografias, vídeos e textos sobre estes. Assim, a exposição coloca em diálogo os materiais expressivos expostos no foyer da Escola Superior de Comunicação Social com o espaço digital do Museu da Paisagem, reforçando as dimensões difusas e processuais deste. Paralelamente, em painel lateral, espraia-se registos de um outro arquivo, o do processo de investigação, trabalho de campo, ações criativas e experiências partilhadas que permitiram o desenvolvimento do Museu da Paisagem e de todos os materiais e ideias que lá habitam.

Invocando a dimensão subjetiva do ato de perceber e representar paisagens, ao mergulhar dentro destas, trazendo à luz e ao papel a infinidade dos elementos que lhes dão corpo, a exposição *Texturas impermanentes: paisagens do Tejo* convoca múltiplas camadas de espaços e experiências do lugar, criando uma rede que contribui para imaginar e construir um sentido de comunidade paisagística.







As terras de um mapa antigo

Duarte Belo

Na parede observo um mapa amarelado pelo tempo. Carta de Portugal na escala 1:500.000 numa edição do, então, Instituto Geográfico e Cadastral. Não é muito antigo, trata-se de uma edição de 1981. Nem quatro décadas passaram, mas Portugal é hoje um país substancialmente diferente. A rede de autoestradas era, na altura, muito reduzida. O mapa não estava marcado por essas linhas de velocidade que hoje parecem sobrepor-se a qualquer outro elemento gráfico. Na representação de 1981 havia ainda como que a prevalência da representação da terra, a topografia e toda a rede hidrográfica. As redes viárias eram linhas sinuosas que ligavam pontos mais ou menos distantes entre si. Entretanto todas as cidades cresceram e ganharam espaço no mapa do tempo presente. O desenho das autoestradas foi assumido como o novo elemento estruturador do território. Hoje, as representações cartográficas da terra, não especializadas, são desenhadas a partir deste sistema rodoviário. As linhas de caminho-de-ferro, que no passado definiram uma extensa rede de acessibilidades, perderam expressão e muitas desapareceram. O mapa é hoje, muito mais, uma exibição de um país humanizado que se afasta da terra e se reergue em cidades ligadas pelo menor tempo possível de deslocação.





Herdade da Ordem, Mora. 1995



Ponte de Sor. 1996



Melriça, Vila de Rei. 1996

Itinerário Principal 8, sobre
o vale do rio Zêzere, Pedrogão
Grande/Sertão. 1996



Serra de Alvaiázere, Alvaiázere. 1996



Serra do Moradal, Estreito, Oleiros.
1996

São Pedro do Açor, Arganil/
Pampilhosa da Serra. 1996



São Pedro do Açor, Arganil/
Pampilhosa da Serra. 1996





Serra da Estrela, Manteigas. 1996



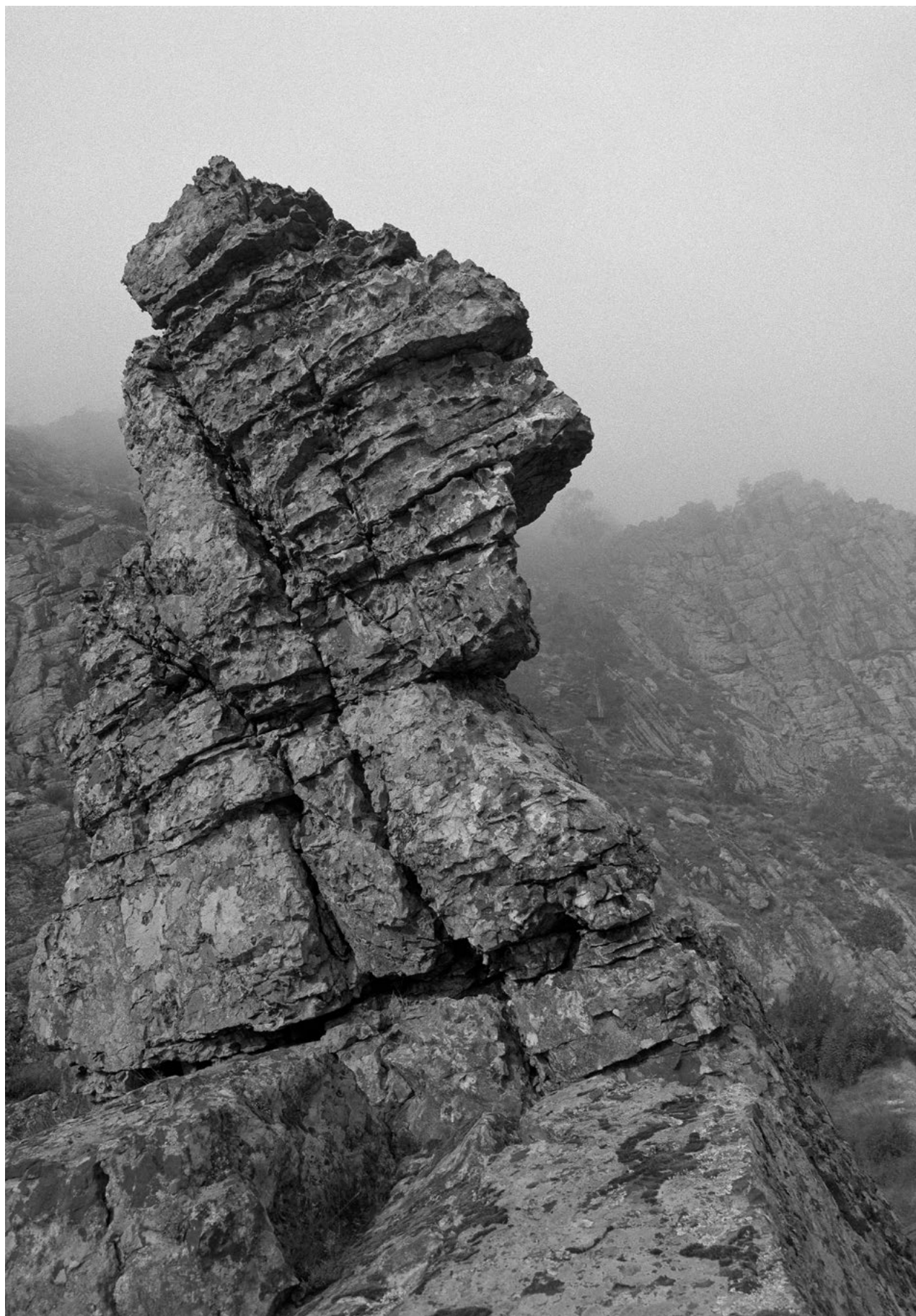
Monsanto, Idanha-a-Nova. 2004



Idanha-a-Velha, Idanha-a-Nova. 1994



Idanha-a-Nova, prox.. 2005



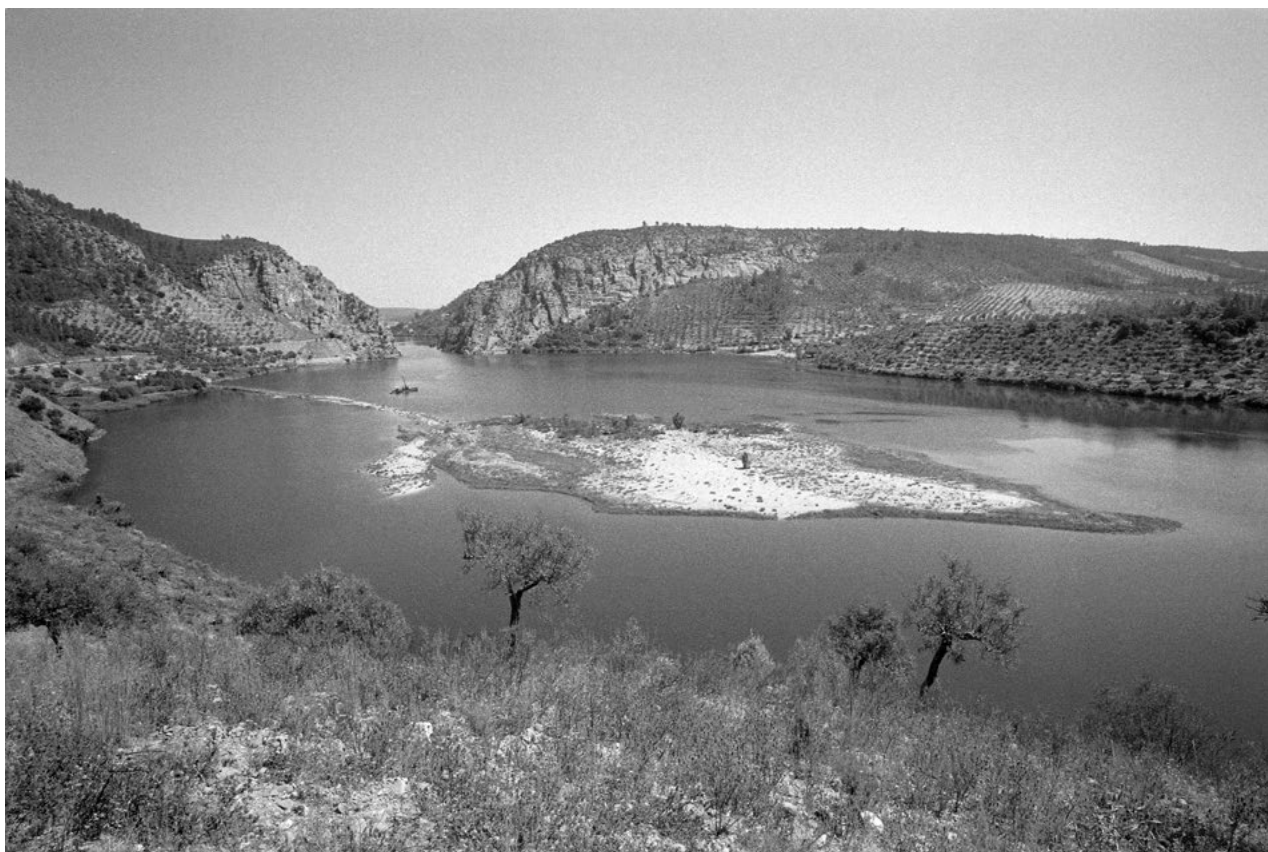


Rosmaninhal, prox., Idanha-a-Nova.
2005





Portas de Rodão, prox.,
Vila Velha de Rodão. 1996





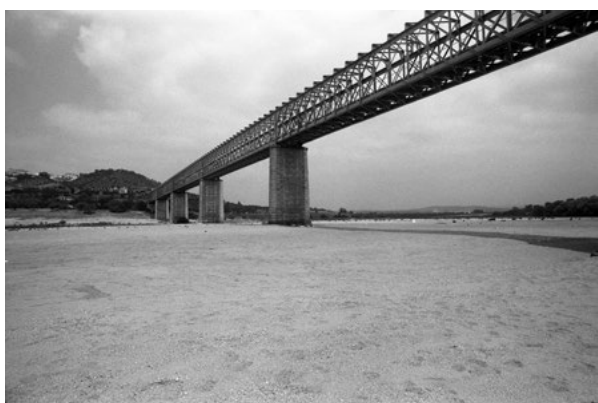
Água Travessa, prox., Abrantes.
1996



Nisa. 1994



Barca da Amieira, prox., Amieira do Tejo,
Nisa. 1995



Ponte ferroviária de Abrantes. 1995

Entroncamento. 1996



Patação, Alpiarça. 1996





Rio Tejo, Vale de Cavalos, prox.,
Chamusca. 1996





Palácio das Obras Novas, Azambuja.
1997







Vale de Alcântara, Lisboa. 1992



Terreiro do Paço, Lisboa. 1996





Em fotografias, feitas ao longo de décadas, o que aqui propomos é uma viagem em tempos diferentes, desde o final da década em que foi feito o referido mapa até ao presente. O itinerário é aleatório, como qualquer outro que pudéssemos desenhar num mapa real ou imaginário. Mas vamos definir alguns pontos nesta viagem. Queremos viajar dentro de uma grande concha incompleta: a bacia hidrográfica do Tejo em território português.

Partimos de Montemor-o-Novo, das margens do rio Almansor. Subimos ao castelo, um extenso campo arqueológico, onde se localiza a Vila Velha, dentro do perímetro muralhado, de que subsistem alguns panos. Olhamos ao redor e observamos horizontes distantes. Partimos para norte. Podemos seguir por Arraiolos, depois Pavia, Mora, Montargil, Ponte de Sor. Atravessamos o Tejo em Belver numa ponte de ferro. Estamos perto do castelo sobranceiro ao rio que hoje evoca a memória de uma anterior linha defensiva, dos tempos da Reconquista e formação do Estado português. Prosseguimos para norte e observamos a terra a enrugar-se progressivamente. Iremos mesmo até ao limite da bacia do Tejo, na serra da Lousã, já depois de ultrapassado o vale do rio Zêzere. A terra é aqui um labirinto desenhado em solos muito pobres e queimados por sucessivos incêndios florestais de maiores ou menores dimensões. Permanecem muito vivas as imagens do fogo de 2017 que fez aqui dezenas de vítimas mortais. Estamos agora sobre uma linha montanhosa que separa dois universos distintos. Para norte temos o Portugal Atlântico, para sul o Mediterrâneo, de que acabámos de atravessar uma parte, em paisagem que, para lá do Tejo, é de acentuada planura.

Não resistimos a acompanhar a linha de cume desta sucessão montanhosa. Não tarda alcançamos São Pedro, um vértice geodésico, o ponto mais elevado da serra do Açor. Vemos agora, claramente, a serra da Estrela ao longe, na direção nordeste. Quando atingimos o seu topo estamos no ponto mais elevado de Portugal peninsular. Apenas a Ilha do Pico, Açores, em pleno oceano Atlântico, com 2351 metros de altitude, se eleva acima desta cota.

Feito este troço da espinha dorsal de um país, descemos para a Beira Baixa. Nesta viagem não poderão deixar de ficar de fora um sem número de lugares que revelam paisagens singulares. Há opções de caminho que temos que tomar. Voltamos a pisar terrenos de acentuada horizontalidade. Subimos a Monsanto e é como se do seu alto abarcássemos toda a terra conhecida. Não longe está Idanha-a-Velha, nas margens do rio Ponsul, lugar de uma antiga cidade e poiso de várias e distintas vagas civilizacionais. Em Salvaterra do Extremo observaremos a cavada garganta do rio Erges.

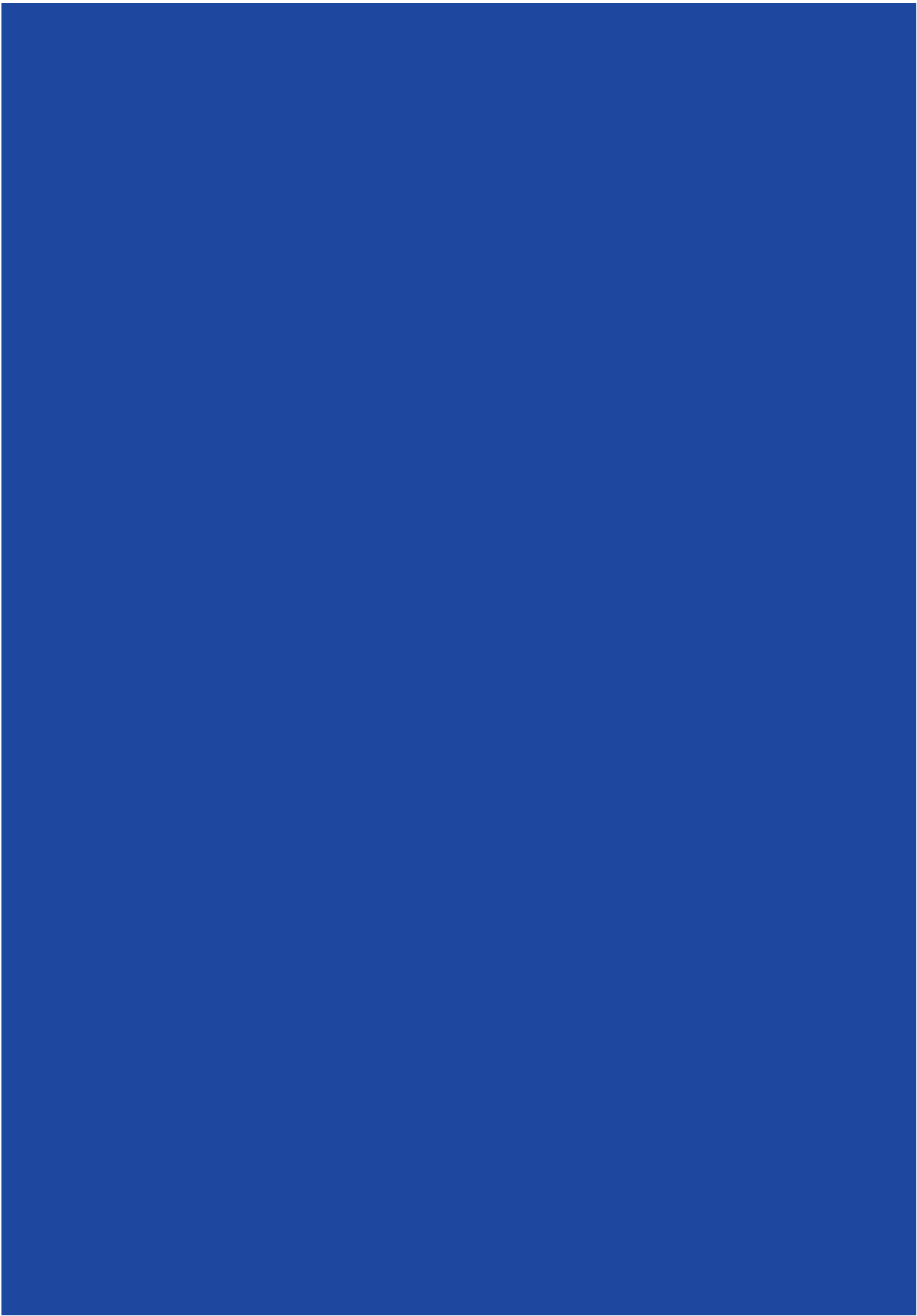
Seguimos por esta linha de fronteira com Espanha até Segura. Mais a sul voltamos a encontrar o Tejo. Agora vamos seguir sempre pelas suas margens outrora navegáveis entre Lisboa e Toledo, bem no coração da Península Ibérica. Há, pontualmente, caminhos de sirga que eram usados para, a braço ou com o auxílio de animais, conduzir as embarcações para montante. O progressivo assoreamento do leito do rio, a diminuição do caudal ao longo dos anos e a construção das barragens puseram um fim definitivo à navegabilidade deste canal fluvial em toda a sua anterior extensão. Nas proximidades do Monte Fidalgo o rio passa a banhar apenas o território português. A jusante vamos passar as Portas de Rodão, estamos em paisagens marcadas por um povoamento humano muito arcaico cujas gravuras rupestres nos dão as linhas indecifráveis dessa passagem. Prosseguimos esta viagem pelo espaço e pelo tempo. Passamos a Barca d'Amieira, depois novamente Belver. Prosseguimos pelo rio abaixo. Abrantes constituiu no passado, neste médio Tejo, o mais poderoso baluarte defensivo, com intervenções de arquitetura militar de diferentes épocas. Este é também um ponto de atravessamento do rio, cujas várias pontes atestam a ligação entre o norte e o sul.

Constância, a que está associado o nome de Luís de Camões, um dos símbolos maiores da poesia e da cultura portuguesas, é outro ponto de paragem desta viagem que se adensa em referências. Almourol, Vila Nova da Barquinha, Entroncamento não ficam longe, nem Torres Novas. O Tejo vai infletir para sudoeste. Golegã, Chamusca, não tarda a encontrarmos Santarém no cimo de uma das maiores elevações desta área ribeirinha do Tejo, importante cidade implantada sobre um promontório. O rio vai-se espraçando por terras cada vez mais planas e mais exploradas do ponto de vista da agricultura.

Muge, Escaroupim, Salvaterra de Magos, Vila Franca de Xira. Num desvio à rota traçada, caminhamos sobre a Lezíria do Tejo. Percorremos uma reta, em terra batida, aparentemente interminável. Mas chegamos ao seu termo. Estamos agora na Ponta da Erva. Esta é como que o coração geográfico da Área Metropolitana de Lisboa, mas também um imenso vazio. Aos nossos pés desenvolve-se o Mar da Palha, como que um oceano interior, uma homenagem ao grande rio, aqui aberto e pleno. Longe vemos a grande cidade. Permanecemos.

Voltamos ao mapa de partida. Nele traçámos uma linha. Não é o projeto de uma nova autoestrada. Não é o plano para fugir da terra. É, ao contrário, um itinerário para o conhecimento dos espaços mais ou menos povoados, ou as curvas sinuosas, lentas, de vales, colinas e montanhas. Refletimos sobre a viagem, sobre

as suas representações, sobre os sítios que se entretecem uns nos outros, sobre os registos que juntam todas as memórias possíveis das comunidades. Fixamos, em fotografias, desenhos, mapas, palavras, um arquivo imaginário, como se aí fosse possível guardar o movimento, sem tempo nem geografia, que acabáramos de fazer. É esta a construção dos lugares humanos. Um museu para regressarmos à terra. Sem perdermos a viagem para o futuro, guardarmos a memória, a reserva de todos os seres que nos ergueram como espécie, depois como civilização. Um museu para o conhecimento de um país inteiro, da sua terra, de quem o afeiçoou de geração em geração. Um museu da paisagem.



Álvaro Domingues

Geógrafo e professor na Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto, onde também é investigador no CEAU-Centro de Estudos de Arquitetura e Urbanismo. Além das suas funções docentes na Universidade do Porto e noutras universidades, publica com regularidade sobre temáticas relacionadas com a geografia urbana, o urbanismo e a paisagem. Entre outras obras mais recentes, é autor de *Rua da Estrada* (Dafne, 2009), *Vida no Campo* (Dafne, 2012), *Território Casa Comum* (com Nuno Travasso, FAUP, 2016), *Volta a Portugal* (Contraponto, 2017). Escreve regularmente no jornal Público aos domingos.

Duarte Belo

Licenciado em Arquitetura, desenvolve, paralelamente à sua atividade inicial nesta área, projetos em fotografia. Expõe individualmente desde 1989 e está representado em diversas coleções públicas e privadas, em Portugal e no estrangeiro. Já desenvolveu a atividade de docência e participa regularmente em seminários, congressos e debates. De uma obra documental extensa, centrada no levantamento fotográfico da paisagem e das formas de ocupação do território, são de destacar as obras *Portugal - O Sabor da Terra* (1997) e *Portugal Património* (2007-2008).

Helena Figueiredo Pina

Doutorada em Comunicação Social (Universidade Complutense de Madrid), mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação (ISCTE-IUL) e licenciada em Relações Públicas e Publicidade (ISNP). Professora adjunta e investigadora da Escola Superior de Comunicação Social do Politécnico de Lisboa desde 1995 e responsável por diversas unidades curriculares da área da Comunicação e da Criatividade. Foi criativa em Agências de Publicidade e Comunicação. Membro do Instituto de Comunicação e Media de Lisboa (ICML). Tem participado em diversos projetos de I&D e IDI&CA, tendo sido a coordenadora responsável do projeto *One More Story*: conteúdos transmediáticos para a experiência da paisagem.

Biografias dos Autores

Isabel Simões-Ferreira

Doutorada em Estudos Anglo-Portugueses e agregada em Línguas, Literaturas e Culturas (Estudos Culturais) pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, é Professora Coordenadora Principal na Escola Superior de Comunicação Social do Politécnico de Lisboa. Membro do CETAPS (Universidade Nova de Lisboa e Universidade do Porto) e colaboradora do CEAUL (Universidade de Lisboa), tem publicado sobre as relações anglo-portuguesas no contexto das Descobertas de Quinhentos, estudos pós-coloniais, o império britânico na Índia e a análise do discurso mediático, desde, por exemplo, a mediatização da monarquia inglesa à cobertura do Brexit em Portugal.

João Gomes de Abreu

Doutorado em Ciências da Comunicação (ISCTE-IUL), com pesquisa e tese intitulada: "Museus: Identidade e Comunicação - Instrumentos e contextos de comunicação na museologia portuguesa", mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação (ISCTE) e licenciado em Design de Comunicação (FBAUL). É professor adjunto e investigador na Escola Superior de Comunicação Social (ESCS-IPL), onde desempenha as funções de coordenador da secção de Estudos em Audiovisual e Multimédia. Leciona as unidades curriculares de Comunicação Gráfica, Design Gráfico, Design de Identidade, e Comunicação, Arte e Design nos cursos de mestrado em Audiovisual e Multimédia e em Gestão Estratégica das Relações Públicas, e nos cursos de licenciatura em Audiovisual e Multimédia, Publicidade e Marketing, e Relações Públicas e Comunicação Empresarial. Investigador responsável do projeto de I&D Narrativas e experiência do lugar: bases para um Museu da Paisagem.

José Cavaleiro Rodrigues

Doutorado em Antropologia do Espaço e das Cidades, docente da Escola Superior de Comunicação Social do Politécnico de Lisboa e investigador integrado do Centro em Rede de Investigação em Antropologia, com trabalho publicado em áreas como os estudos da pobreza, das desigualdades e das culturas visuais.

Luís Monteiro

Doutorado em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR-UCP), com pesquisa e tese intitulada: "Reinventar a Paisagem na Era Digital". É professor no departamento de Audiovisual e Multimédia na Escola Superior de Comunicação Social. O seu percurso académico inclui ainda: licenciatura em Design (FBAUL), mestrado em Teorias da Arte (FBAUL) e formação artística adicional em desenho e pintura (FBAUP, Slade). Os seus interesses no âmbito da investigação têm incidido nas áreas das teorias da arte, dos estudos da imagem e nos processos de visualização em diversos media, sobretudo no que se refere ao diálogo entre a imagem digital e a prática do desenho e da pintura. Recentemente tem contribuído com comunicações e artigos que incidem sobre a função cultural das novas paisagens, ao que se junta a coordenação do projeto de uma aplicação móvel para a visita e exploração da paisagem. Tem também desenvolvido uma prática artística, com produção no campo da pintura e instalação num atelier coletivo em Lisboa.

Margarida Carvalho

Doutorada em Ciências da Comunicação, especialidade de Comunicação e Artes, pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. A sua tese de doutoramento intitula-se "A obra 'faça-você-mesmo': estética da participação nas artes digitais". É professora adjunta na Escola Superior de Comunicação Social do Politécnico de Lisboa. Publicou vários artigos e apresentou múltiplas comunicações. As suas principais áreas de investigação são as artes digitais, arte contemporânea e media digitais. Desempenha a função de curadora no Museu da Paisagem, uma plataforma digital de cariz museológico dedicada à cidadania paisagística.

Maria João Centeno

Doutorada e mestre em Ciências da Comunicação pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa (2011 e 1999, respetivamente) e licenciada em Comunicação Social pela Universidade da Beira Interior (1994). Professora coordenadora e investigadora da Escola Superior de Comunicação Social do Politécnico de Lisboa desde 1995, onde leciona as unidades curriculares de Teorias da Comunicação e Comunicação e Linguagem dos 1º ciclos de estudo, Comunicação e Mediação do mestrado

em Gestão Estratégica das Relações Públicas. Coordenadora da secção de Ciências da Comunicação e Presidente do Conselho Pedagógico. Investigadora doutorada integrada do Instituto de Comunicação da NOVA (anterior CIC. Digital) da FCSH-UNL.

Nuno Palma

Licenciado em Audiovisual e Multimédia pela Escola Superior de Comunicação Social do Politécnico de Lisboa, desenvolveu o seu percurso profissional na área da comunicação para meios digitais, trabalhando como programador web, designer multimédia e gestor de projetos no contexto de agências de comunicação e em regime de consultadoria. Atualmente é consultor, para as áreas de comunicação digital e tecnologias de informação, no Centro Nacional de Cultura. É professor convidado na Escola Superior de Comunicação Social (ESCS-IPL) desde 2014, onde leciona unidades curriculares enquadradas nas tecnologias e comunicação digital. Atualmente frequenta o Doutoramento em Ciências da Comunicação no ISCTE-IUL.

Ricardo Pereira Rodrigues

Doutorando em Ciências da Comunicação (ISCTE-IUL), especialização em media digitais, onde estuda os processos de remediação e adaptação do livro digital; pós-graduado em Comunicação Audiovisual e Multimédia e licenciado em Audiovisual e Multimédia. Exerceu a atividade de designer multimédia em empresas de comunicação e em projetos de consultoria e assessoria. É professor na Escola Superior de Comunicação Social do Politécnico de Lisboa, desde 2007, onde leciona as unidades curriculares de Design Multimédia, Tecnologia e Programação Web, Web Design e Projeto e Portefólio. As suas principais áreas de investigação são: World Wide Web, HCI, Digital Publishing, Crossmedia e Transmedia.

